

Final Fantasy IX – история продолжается!



OFFICIAL PlayStation®

№8 (29) август 2000

РОССИЯ

**Всё
ЛУЧШЕЕ
ИГРЫ**

Dino Crisis 2
первые впечатления

PlaySportStation

+2 постера



2000



СПОКОИНОЧЬ ПЕРЕД ЭКЗАМЕНОМ



ТАКЕР
ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ НАПИТОК

Есть только два надежных средства борьбы со сном. Это спички и энергетический напиток ХАКЕР.
ХАКЕР - лучшее средство от острой энергетической недостаточности. В состав напитка входит супервозбуждающее вещество - гуарана. Силу гуараны знали еще древние индейцы, которые использовали ее перед ночными оргиями.

Попробуй бутылочку супертермостойкого напитка и ты сможешь всю ночь просидеть в чате, и не проспать на работу...
протанцевать 14 часов подряд в любимом клубе...
подготовиться к экзамену за одну ночь...
Выпей еще одну и ты узнаешь что такое 11 часов адреналинового секса!!!

Коммерческий отдел (крупный и мелкий опт) тел.: (095) 402-2712, 402-0930
www.tigerdrink.com



Интернет магазин с доставкой на дом

Заказ по интернету:
http://www.e-shop.ru
e-mail: eshop@gameland.ru

e@shop
http://www.e-shop.ru

(095) 258-8627

(095) 928-6089

(095) 928-0360

(812) 311-8312

Доставка по Москве и Санкт-Петербургу \$3,
по Московской области \$5-\$9
Представительство в Санкт-Петербурге:
eshop@litepro.spb.ru

\$19.99	 Белая майка от Gameland	\$17.00	 Сумка с символикой Sony PSX	\$15.00	 Майка с символикой Sony PSX	\$17.00	 Рюкзак с символикой Sony PSX
\$39.99	 (PAL) Ace Combat 3	\$25.99	 (PAL) Bug's Life	\$42.99	 (PAL) Cool Boarders 4	\$30.99	 (PAL) Crash Bandicoot 3
\$38.99	 (PAL) CTR Crash Team Racing	\$41.99	 (PAL) Croc 2	\$37.99	 (PAL) Disney's Tarzan	\$42.99	 (PAL) Driver
\$50.99	 (PAL) Ehrgeiz	\$46.99	 (PAL) Euro 2000	\$46.00	 (PAL) F1 2000	\$43.99	 (PAL) FIFA 2000
\$33.99	 (PAL) Final Fantasy VII	\$46.00	 (PAL) Gran Turismo 2	\$37.99	 (PAL) Kurushi Final	\$38.99	 (PAL) Rally 1
\$9.99	 (PAL) Moto Racer	\$9.99	 (PAL) Nanotek Warrior	\$9.99	 (PAL) NBA '98	\$42.99	 (PAL) Need for Speed
\$42.99	 (PAL) NHL 2000	\$38.99	 (PAL) NHL FaceOff 2000	\$9.99	 (PAL) Power Boat	\$10.99	 (PAL) Rally Cross
\$38.99	 (PAL) Spyro 2	\$46.99	 (PAL) Superbike 2000	\$43.99	 (PAL) Supercross 2000	\$31.99	 (PAL) Tekken 3
\$9.99	 (PAL) The Lost World: Jurassic Park	\$46.00	 (PAL) Theme Park World	\$43.99	 (PAL) Tomorrow Never Dies	\$43.99	 (PAL) Yara: Warrior of Princess
\$9.99	 (US) Disruptor	\$59.99	 (US) Dune 2000	\$69.99	 (US) Final Fantasy VIII	\$8.99	 (US) G-Police
\$9.99	 (US) Jet Moto 2	\$9.99	 (US) Nanotek Warrior	\$9.99	 (US) NBA in the Zone '98	\$5.99	 (US) NBA Jam Extreme
\$9.99	 (US) Nuclear Strike	\$9.99	 (US) Oddworld: Abe's Oddysee	\$69.99	 (US) Pac-Man World	\$9.99	 (US) Pandemonium 2
\$3.99	 (US) Robo Pit	\$9.99	 (US) Skull Monkeys	\$5.99	 (US) Slam Scope	\$5.99	 (US) Steel Harbinger



\$7.99
Special price
Medieval 2
Первая локализованная игра на PlayStation

Внимание! Супер-предложение:

только 2 дня в неделю (среда и четверг), только 2 часа (с 10.00 до 12.00) для покупателей, оформивших заказ через Интернет, скидка 5%.

\$9.99	 (US) Blast Chamber	\$8.99	 (US) Coolboarders 2	\$8.99	 (US) Croc	\$8.99	 (US) Deathtrap Dungeon
\$9.99	 (US) GEX: Enter the Gecko	\$9.99	 (US) Gran Turismo	\$9.99	 (US) Hardcore 4x4	\$9.99	 (US) Hercules
\$9.99	 (US) Live	\$9.99	 (US) NCAA Basketball: Final Four '97	\$9.99	 (US) NHL Powerplay '96	\$63.99	 (US) Nightmare Creatures 2
\$9.99	 (US) Powerboat racing	\$9.99	 (US) Rage Racer	\$9.99	 (US) Re-Loaded	\$9.99	 (US) Reboot
\$8.99	 (US) Tempest X	\$8.99	 (US) The Lost World: Jurassic Park	\$9.99	 (US) V-Rally	\$9.99	 (US) Warcraft 2

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных





Здравствуйте,
уважаемые читатели!

Как и было обещано в прошлом номере нашего журнала, нынешний выпуск ОРМ Россия мы решили посвятить целиком и полностью оригинальной PlayStation. И сделать это, даже на фоне скорого выхода в Европе платформы PS2, нам было совсем не трудно. Так уж случилось, что несмотря ни на что, та платформа, которой, в первую очередь посвящен наш журнал, до сих пор остается самой популярной среди разработчиков. Нельзя сказать, что для нее они все еще стараются сделать самые-самые амбициозные игры (вышедшая пять лет назад приставка уже не может позволить им воплотить все их задумки), однако хороших произведений, которые великолепно обыгрывали бы зарекомендовавшие себя концепции, на PlayStation хватает и сегодня. Возьмем, к примеру, девятую Final Fantasy. В ней игроки вряд ли смогут найти для себя что-нибудь радикально новое, но с другой стороны, после знакомства с ней этого никто и не потребует. А знаете почему? Да потому что талантливым разработчикам вовсе и не нужно иметь самую-самую мощную платформу для того чтобы делать красивые и интересные игры.

Все что им для этого требуется - это всего лишь наличие вкуса, а остальное к их произведениям и так приложится. Быть может уже в следующем году такая ситуация изменится, и на PlayStation перестанут выходить в большом количестве качественные игры. Но, по крайней мере этой зимой, нам такая перспектива просто не грозит.

Главный редактор ОРМ Россия,
Борис Романов

На 1-й стр. обложки: в декабре в продажу поступает пятая игра из серии **Crash Bandicoot**. Стари-на Краш теперь не суетится. Прижки, короткие перебежки и гонки на всем подряд остаются в прошлом. Теперь мы - крутые драчуны!

Невероятная история покорения мира видеоигр платформой PlayStation (в картинках), а также первый, но далеко не последний взгляд на грядущие суперхиты для нашей родной игровой приставки, начинается уже на четвертой странице. Именно из этого материала вы наконец-то узнаете всю правду о тех событиях, которые в свое время перевернули видеоигры с ног на голову (а может быть наоборот) и установили новые стандарты, на которые всем теперь приходится равняться.

Final Fantasy IX	14
Dino Crisis 2	17
Fear Effect 2:	
Retro Helix	40
Spyro 3	42
Tony Hawk	
Pro Skater 2	44
Crash Bash	42
Driver 2	40
PlaySport Station	42

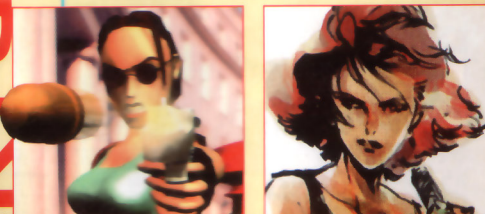
Так выглядела обложка самого первого номера ОРМ Россия, который вышел в феврале 1998 года.

Подписные индексы
в «Объединенном
каталоге 2000»
 («Зеленый каталог»):

«Playstation» — 87022,
«Playstation+CD» — 86894



Подписка
во всех
отделениях
связи
России!



#8'2000 СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

Colin Mc Rae Rally 2.0	28
Colony Wars Red Sun	58
Crash Bash	21
Destruction Derby Raw	40
Dino Crisis 2	17
Driver 2	22
Fear Effect Retro Helix	18
Final Fantasy IX	14
In Cold Blood	42
Legend of dragoon	32,50
Spyro The Dragon 3	19
Street Fighter EX 2	46
THPS2	20

THE LEGEND OF DRAGON



31-46 ОБЗОР

Colin McRae Rally 2	28
Legend of Dragoon	32
Destruction Derby Raw	40
In Cold Blood	42
Street Fighter EX 2 Plus	46

Практически идеальная гонка от культовой компании Codemasters заставит многих надолго потерять свой сон.



48-64 ТАКТИКА

Первая часть прохождения гигантской RPG Legend of Dragoon, а также советы по прохождению Colony Wars Red Sun, скорее всего пригодятся каждому поклоннику PlayStation.



65-72 ПИСЬМА/КОДЫ

Новую порцию ваших откровений и наших кодов в этот раз соберет очередная, и теперь уже регулярная анкета для самых активных читателей, а также совершенно новая чумовая викторина по видеоиграм!



Legend of Dragoon
& Colin McRae Rally 2



Издательству GameLand

пробуются

Главный редактор журнала
"Мобильные Компьютеры"

Требования:

- высокий уровень знания тематики
- хороший разговорный и письменный английский
- опыт работы
- от 25 лет

Резюме отправлять по адресу:
dmitri@gameland.ru

Арт-директор и верстальщик
для работы над новыми проектами

Резюме отправлять по адресу:
serge@gameland.ru



Tekken The Movie уже в этом году?

Как стало недавно известно, древние слухи об экранизации популярного файтинга Tekken (недостойного длительных бесед о нем, хе-хе) становятся наконец-то почти реальностью. Некоторые источники утверждают, что Stareast Studios уже занимается реализацией проекта, к которому привлечен режиссер Corey Yuen, известный по постановке экшенных сцен в грядущем блокбастере X-Men: The Movie. На различные роли в фильме прочтат следующих актеров: Jin Kazama - Leehom Wang, Kazuya Mishima - Sammo Hung, Hwoarang - Stephen Fung, Ling Xiaoyu - Kristy Yeung. О сюжете пока ничего не известно, но скорее всего базироваться он будет сразу на всех частях Tekken, а основной упор будет сделан на третью. Время действия - 2050 год.

Надо сказать, что при ответственной работе, хорошем бюджете и красивых спецэффектах (второе надо было поставить в начале списка) фильм имеет шансы не провалиться в прокате, подтвердив, что не только Mortal Kombat способен на такое, типа, геройство. Впрочем, учитывая, что на свете уже существует японская анимационная лента (мультфильм, где у все ба-а-а-льшие глазища, если кому-то так понятнее) по Namco' вскому культовому game'зу, насчет качества которой даже фэны игры высказываются не совсем лицемерно, то нас и подовно «терзают смутные сомнения».

ХИТ-ПАРАД



Powerful Pro Baseball 7

Единственной игрой для PS2, попавшей в хит-парады, является детский бейсбол.

Mr. Driller

Новый пазл от Namco вновь подтверждает популярность этого жанра в Японии.



ЯПОНИЯ

1. FINAL FANTASY IX	SQUARE
2. POWERFUL PRO BASEBALL 7 (PS2)	KONAMI
3. MY SUMMER	SCE
4. EVERYBODY'S GOLF 2 (THE BEST)	SCE
5. TOKYO EVIL ACADEMY	ASMIK ACE
6. J. LEAGUE WINNING ELEVEN 2000	KONAMI
7. DANCE DANCE REVOLUTION 3RD MIX	KONAMI
8. JAPAN SUMO WRESTLING SOCIETY	KONAMI
9. GUNDAM GIREN'S AMBITION	BANDAI
10. MR. DRILLER	NAMCO



Final Fantasy IX

Сколько бы не ругали игровые «критики» продукцию компании Square, японский народ их явно не слушает. Только в первый день продаж девятая Final Fantasy разошлась двухмиллионным тиражом. И ожидается, что в конце концов, общий тираж этой ролевой игры достигнет отметки в три миллиона экземпляров, и это только в Японии. В остальных же частях света, где популярность серии FF также достаточно высока, эта игра поступит в продажу лишь ближе к зиме.



Модем для PS2 от Sun Denshi

Компания Sun-Denshi (если вам интересно, ее дочерняя компания - небезызвестная SunSoft) объявила о том, что в начале 2001 года она будет выпустит 56k модем для PlayStation 2 с оригинальным названием OnlineStation. Подключается он к консоли с помощью USB-порта и, что интересно, не требует подключения к источнику электропитания. В комплекте с OnlineStation, по всей вероятности, в продажу должно поступить и программное обеспечение - Интернет-браузер и e-mail-клиент. Ожидается, что разработчики будут включать в свои продукты поддержку аппарата от Sun-Denshi. Заявленная стоимость OnlineStation - 10000 йен, что составляет примерно \$92. Отметим, что данный прикрас не является официально лицензированным продуктом Sony Computer Entertainment, которая, само собой, планирует выпустить свой собственный модем. Поэтому на данный момент неизвестно, будет ли OnlineStation совместима с Интернет-службой, которую Sony планирует запустить в 2002 году, а значит, не факт, что скороспелый продукт Sun-Denshi окажется приспособлен к игре посредством основной сониковской сети, а также к куче других вещей вроде скачивания демо-версии и различных дополнений к популярным и не очень играм.

PlayStation покидает Японию

Как сообщила Sony Computer Entertainment, в скором времени она, вероятно, свернет производство 32-битных PlayStation на своих собственных заводах в Японии, дабы сократить расходы и увеличить скорость сборки новой консоли. Производиться же «старые» модели PlayStation (включая наверняка и PSone) будут третьими компаниями за пределами Страны восходящего солнца, вполне возможно где-нибудь на Тайване. Таким образом, Sony несколько развяжет себе руки и сможет достигнуть поставленной перед собой цели в виде клепания по одному миллиону штук PlayStation 2 в месяц, дабы обеспечить западные рынки сбыта своей продукцией, пользующейся немалым спросом.



Acclaim терпит убытки

Acclaim Entertainment обнародовала информацию о своих прибылях/убытках за весну текущего года, в результате чего выяснилось, что компания за отчетный период потеряла \$49.7 миллиона. Тем не менее, руководство компании считает, что ничего страшного в этом нет, а временные неудачи вызваны задержкой некоторых особо ожидаемых продуктов вроде Vanishing Point и Fur Fighters. Кроме того, Acclaim возлагает большие надежды на целый ряд проектов, которые должны появиться в продаже несколько позже, а также на солидную линейку из десяти продуктов для PlayStation 2, что назначены на 2001 год. Acclaim полагает, что ситуация, по большому счету, уже начнет выправляться со скорым появлением Dave Mirra Freestyle BMX и Mary-Kate and Ashley's Magical Mystery Mall для первой PlayStation, а также парочки ранних игр для PlayStation второй.

Пиратство захватывает PS2

Как стало известно, несмотря на все усилия Sony по защите своей продукции от несанкционированного копирования, пиратам уже удалось достаточно успешно продвинуться в этом направлении в том, что касается PlayStation 2. Как сообщает японское информационное агентство Nikkei, уже поступил в продажу (не в официальную, естественно) чип, работающий по принципу аналогичного устройства для первой PlayStation, стоимость которого в Стране восходящего солнца составляет 4300 йен (что-то около \$40). Вот так вот. История повторяется?

ХИТ-ПАРАД

СОЕДИНЕННЫЕ ШТАТЫ

1. SPEC OPS	TAKE 2 INTERACTIVE
2. LEGEND OF DRAGOON	SONY COMPUTER ENT.
3. TONY HAWKS PRO SKATER	ACTIVISION
4. WWF SMACKDOWN!	THQ
5. TEKKEN 3	NAMCO
6. SYPHON FILTER	989 STUDIOS
7. SYPHON FILTER 2	989 STUDIOS
8. TRIPLE PLAY 2001	ELECTRONIC ARTS
9. GRAN TURISMO 2	SONY COMPUTER ENT.
10. CRASH BANDICOOT WARP	SONY COMPUTER ENT.

Legend of Dragoon

Новая RPG от Sony добилась в Америке нешуточной популярности.

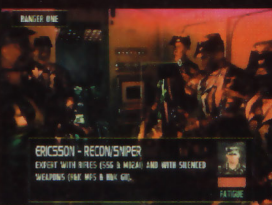


Tony Hawk Pro Skater

Феноменально успешный THPS который месяц подряд остается в горячей десятке.

Spec Ops

На первом месте в Соединенных Штатах Америки на данный момент расположился перевод с персонального компьютера среднестатистической игры Spec Ops. Главным же ее достоинством является далеко не графика или игровой процесс, а неприлично низкая цена, которая колеблется в районе 10 американских долларов. Стоит признать, что именно такие дешевые игры сегодня и вызывают наибольший резонанс в среде тамошних владельцев игровой приставки PlayStation. И это, согласитесь, говорит уже о многом.



Супер-пупер коллекция клёвых прибамбасов



Square в стремлении извратиться как можно сильнее подготовила для своих фанатов зверскую штуку, названную Square Millennium Collection. Представляет собой эта «коллекция» не что иное как серию переизданий (ограниченным тиражом) различных игр компаний с различными сувенирами и прочими безделушками. Но зато что это за безделушки! Итак, в повторную продажу уйдут (некоторые даже успели уже уйти) Brave Fencer Musashiden, Final Fantasy Tactics, SaGa Frontier и SaGa Frontier 2, Xenogears (два варианта упаковки), Chrono Cross, Front Mission 3, Parasite Eve 2, Ehrgeiz и, возможно, Final Fantasy VII и Tobal 2.

Смотрите, чем все это дело интересно. Final Fantasy Tactics комплектуется керамическими часами и колодой карт с разнообразными чудиками из серии Final Fantasy. Для SaGa Frontier 1&2 имеются комплекты маечек и чайные сервизы. Brave Fencer Musashiden комплектуется забавными поздравительными открытками. Но это еще не все. Legend of Mana включает в себя музыкальную шкатулку, а в кошмарном фантинге Ehrgeiz покупатель, если, конечно, он живет в Японии и совсем плохо, что покупает такую фигню, может обнаружить набор пластмассовых человечков, подозрительно напоминающих персонажей игры. Неплохо, да? Это называется, каждый сходит с ума по-своему. Нам же, кстати, больше всего пришлось по душе брелочки с ушами тварями, которых вы можете видеть на одном из скриншотов. Вот такие вот пироги. Кстати, это может показаться странным, но даже несмотря на пресловутый «ограниченный тираж», все это «миллениумное» добро продается достаточно плохо, при том, что фэнов Square и в Японии, и в других странах мира ну просто завалишь.



ХИТ-ПАРАД



Colin McRae Rally 2.0

Новое творение Codemasters сразу возглавило английскую десятку.

In Cold Blood

Несмотря на плохие отзывы в прессе, ISB все-таки нашел своего покупателя.



ВЕЛИКОБРИТАНИЯ

1. COLIN MCRAE RALLY 2.0	CODEMASTERS
2. WWF SMACKDOWN	THQ
3. DRIVER	INFOGRAMES
4. IN COLD BLOOD	SONY
5. WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER	CODEMASTERS
6. HOGS OF WAR	INFOGRAMES
7. FA PREMIER LEAGUE MANAGER 2000	EA
8. RAYMAN	UBISOFT
9. VAGRANT STORY	SQUARE
10. F1 2000	EA



Vagrant Story

Впервые за всю историю PlayStation, игра от Square, не носящая имени Final Fantasy, смогла привлечь огромное внимание со стороны европейских игроков. Стоит отметить, что этого внимания Vagrant Story заслужила по праву, так как именно ее можно смело назвать самым лучшим произведением Square за последние несколько лет. Подробнее же об этом проекте мы поговорим в следующем номере, в котором мы надеемся также поместить и советы по ее прохождению.

"Преодеры" откладываются

Sony Computer Entertainment Europe недавно громогласно заявила, что сроки начала приема предварительных заказов на PlayStation 2 в Великобритании, назначенные на 14 августа, будут перенесены на более поздние сроки (предположительно на начало сентября). В то же время буквально только что поступила достаточно противоречивая информация о том, что Sony вообще не будет делать акцент на pre-orders, что весьма удивительно. В общем, на самом деле, надо подождать немного, когда ситуация прояснится окончательно. Как сообщают представители компании, на дату launch'a - 26-ое октября - все эти события никак не повлияют. Верится в это, правда, с большим трудом, так как уже довольно давно предполагалось, что Sony наверняка захочет сдвинуть европейский релиз PlayStation 2, а не будет проводить его одновременно с американским. Предположения пока подтверждаются, как бы ни отрицали все официальные лица.

Bungie Software продана



Одна из самых многообещающих компаний-разработчиков, занимающаяся в данный момент созданием таких потенциальных хитов, как Halo и Oni, выпустившая PC-шные бестселлеры Myth и Myth II, не так давно перешла под теплое крылышко Microsoft, прикупившей контрольный пакет акций Bungie (включая долю Take-Two Interactive в этой команде). «Мелкомягкому» гиганту в данный момент нужна поддержка ее собственной игровой консоли под рабочим названием X-box, и именно созданием продукции для него и займется известная контора. Впрочем, все договоры, заключенные с другими компаниями на предмет выпуска игр, остаются в силе, а потому Oni на PlayStation 2 мы все же увидим - ее должна выпустить Rockstar Games.



ХИТ-ПАРАД

ЧИТАТЕЛЬСКИЙ

1. RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	CAPCOM
2. METAL GEAR SOLID	KONAMI
3. MEDAL OF HONOR	ELECTRONIC ARTS
4. SYPHON FILTER 2	SONY
5. GRAN TURISMO 2	SONY
6. RESIDENT EVIL 2	CAPCOM
7. FINAL FANTASY VIII	SQUARE
8. SILENT HILL	KONAMI
9. TEKKEN 3	SONY
10. QUAKE 2	ACTIVISION

Resident Evil 3 Nemesis

"Резидент" снова взял верх. Комментарии, как говорится, излишни.



Metal Gear Solid

Лучшую игру для PSX уже давно можно отнести к разряду бессмертных.



Medal of Honor

АЛАРМ!!! Одна из лучших стрелялок от первого лица, которую можно только найти на PlayStation, начала в читательском хит-параде наступать на пятки своим более именитым соперникам. И, того и гляди, ей все-таки удастся добраться и до первого места, если судить по тому, с каким интересом вы ждете ее продолжения (о чем говорят ваши анкеты и письма, пачки которых ежедневно приходят к нам в редакцию.)



PlayStation 2000



Ну вот мы и дожили до того момента, когда можно уже смело писать историю самой популярной игровой платформы нашего времени, нашей родной игровой приставки PlayStation. И именно тому, как мы смогли дотянуть до этого знаменательного события, собственно говоря, и посвящен этот небольшой материал.

Начиная в свое время работу над созданием первого номера журнала Official PlayStation Россия, мы были до глубины души поражены тому, насколько мало люди знают о том, чему они так сильно теперь поклоняются. И мы уверены, что очень многие так до сих пор и не поняли, как и почему первое детище Sony на рынке видеоигр превратилось в ту всепобеждающую игровую платформу, которую мы все сегодня знаем. Но с другой стороны, знать это многим совсем и не нужно, хотя и полезно. И именно поэтому, перед тем как начать рассказ о том, что ждет основную массу наших читателей, которая, естественно, до сих пор играет в игры для PlayStation, этой осенью и зимой, когда на нашу приставку выйдут, наверное, последние суперхиты в ее жизни, мы решили бросить взгляд и на все судьбоносные моменты в ее истории, которые и превратили ее в настоящую легенду. О некоторых из них вы, несомненно, и сами прекрасно знаете, ну а о других, возможно даже и не догадывались. В любом случае, каждый уважающий себя фанат PlayStation просто обязан досконально знать всю ее историю. И для многих из вас следующий материал определенно сослужит добрую службу. Напоследок стоит добавить, что в этом материале мы намеренно не стали касаться многих малоинтересных, по нашему мнению, моментов из жизни первой игровой консоли от Sony. Вместо этого, всю ее историю мы будем рассматривать исключительно сквозь призму выходявших на нее в свое время игр, которые, благодаря целому ряду обстоятельств, теперь навсегда останутся не только в истории PlayStation, но и в истории индустрии видеоигр в целом. Будем мы это делать без лишних сюсюканий, как можно более непредвзято, и не без доли иронии, которая в этом деле не помешает. Так что давайте закончим пустую болтовню, и наконец перейдем непосредственно к предмету нашего разговора.



RIDGE RACER

Издатель: **Namco**

Дата выхода: **3.12.1994**

Именно с этой игры, которая поступила в продажу в Японии одновременно с самой приставкой и началась история PlayStation. Трудно сказать почему, но в то время эта простенькая гоночка с одной трассой казалась нам чуть ли не верхом совершенства и отличным примером того, как легко и просто делать игры для первой в мире игровой платформы, специально "заточенной" под трехмерные игры (перевод Ridge Racer с игровых автоматов занял у Namco всего шесть месяцев). Но как бы мы теперь не смеялись над своими заблуждениями, именно этой игре, в то далекое время приходилось отстаивать честь только что вышедшей игровой платформы от Sony. И нельзя сказать, чтобы ее так сильно критиковали, так как большинству из нас (то есть игровых журналистов и hardcore-геймеров) в те далекие годы ну уж очень хотелось, чтобы такая клевая приставка, как PlayStation имела только самые-самые лучшие игры в мире. А за неимением иных хитов, нам пришлось обожествлять, в принципе, всего лишь в спешке переведенную с игровых автоматов в меру популярную гоночку (а также отстойную драку Toshinden, которую из вас уже никто, наверное, и не помнит), которая, правда, в последствии дала жизнь вполне уважаемой игровой серии.

Но чтобы мы теперь о Ridge Racer не говорил, факт остается фактом: эта игра превратилась в легенду и сыграла, наверное, одну из самых ключевых ролей в жизни молодой игровой приставки PlayStation. И совсем не удивительно, что именно с ее очередного продолжения начала свою успешную жизнь недавно вышедшая платформа PS2. Стоит, правда, отметить, что в этот раз совсем не Ridge Racer вытягивал на себе целую игровую платформу, а сама игровая платформа вытягивала на себе выходившее на нее "супер-пупер" игры. Но так как совсем не об этом сейчас идет речь, давайте лучше перейдем к следующему пункту нашей повестки дня.

TEKKEN

Издатель: **Namco**

Дата выхода: **31.03.1995**

Как бы не был хорош или плох Ridge Racer, так уж случилось, что только после выхода в свет первой части теперь уже ставшего легендарным Tekken'a и началась полноценная жизнь игровой платформы PlayStation. Впервые появившаяся зимой 1994 года в виде игрового автомата, она, по причине большой конкуренции, честно говоря, провалилась. Похожая участь могла ждать Tekken и в версии для игровой приставки, если бы не одно но: Namco, впервые за всю историю видеоигр, переведя свою драку с игровых автоматов сделала ее намного лучше, одновременно установила новый стандарт качества этих самых переводов (а в то далекое время именно они больше всего и ценились). Но, самое главное, именно после знакомства с версией Tekken для PlayStation, можно было честно и смело сказать, что такого на игровых приставках мы никогда в жизни просто не видели. А ведь не секрет, что только благодаря таким вот действительно революционным играм, и можно привлечь внимание игроков к той или иной платформе. Другое дело, что с точки зрения игрового процесса это произведение в то время явно хромало, причем сразу на обе ноги. Однако на фоне всех остальных его положительных качеств (все-таки именно Tekken был первой трехмерной дракой, добившейся популярности у игроков всего мира) этот аспект не особо выделялся. Тем не менее, настоящего признания эта игровая серия смогла добиться лишь со второй попытки, после которой ее уже было невозможно остановить.



WIPEOUT

Издатель: **Psygnosis**

Дата выхода: **октябрь 1995**

Из всех перечисленных в этом небольшом экскурсе в историю проектов, английская гоночка Wipeout, честно говоря, выглядит в наименее выгодном свете. Тем не менее, именно этот, не добившийся бешеной популярности и народной любви проект, сослужил Sony, по крайней мере в Европе, самую лучшую службу. Все дело в том, что если в Японии у PlayStation были Ridge Racer и Tekken, в Америке - эксклюзивный Mortal Kombat 3 и американский футбол, то в Европе у Sony было только купленное ею непонятное издательство Psygnosis, которое до выхода в свет PSX ничем особенным прославиться не успело. Долгое время аналитики ломали голову над целесообразностью присоединения Psygnosis к империи Sony, пока на рынке не появились изданные им типично европейские проекты Wipeout и Destruction Derby. И если вторая игра, пусть и принятая в то время на ура игровым сообществом, оказалась довольно типичным примером раздутого до невероятных размеров мыльного пузыря от видеоигр, то nevertheless стильный и качественный Wipeout заставил многих европейцев стать первыми настоящими фанатами PlayStation. Причин для того была просто куча, так как описываемый здесь проект в то время был действительно одним из самых технически и художественно совершенных. Однако самой главной из них была следующая: вместе с выходом в свет Wipeout, европейцы впервые за всю историю видеоигр почувствовали гордость за своих родных программистов, которые, опять же впервые в истории приняли непосредственное участие в запуске в Европе японской игровой платформы. И, почувствовав, что о них наконец-то хоть кто-то начал всерьез беспокоиться и заботиться, европейцы полностью и безоговорочно поддержали новую платформу от Sony. Тем не менее, Wipeout'a, Tekken'a и Ridge Racer'a не могло долго хватить для поддержания должного интереса к PlayStation. К началу 1996 года платформе нужно было срочно "взрослеть", чему несказанно смогло помочь следующее произведение.

Продукт несостоявшегося альянса

Многие наши читатели, должно быть, удивятся, но изначально PlayStation вообще не задумывалась как полностью самостоятельная игровая система. В 1990 году проект зародился как некая "System G", связанная больше с кабельным телевидением, чем с видеоиграми. Во главе команды, работавшей в этом направлении, стоял известный всем Кен Кутараги (Ken Kutaragi, на фото). Год спустя произошла заметная трансформация процесса разработки, так как компания Sony начала переговоры с Nintendo на предмет создания специального CD-привода к ее Super Famicom/Super Nintendo Entertainment System. В общем, получиться должно было нечто вроде сеговского Mega CD. Предварительным названием сего аппарата было PlayStation. Через некоторое время между Nintendo и Sony начались некоторые трения, что привело к разрыву соглашения между двумя компаниями. Sony продолжила разработку игровой системы самостоятельно, а Nintendo заинтересовалось технологией CD-I, созданной Philips. Впрочем, это не было еще окончательным разрывом и в 1992 году Nintendo и Sony опять объединили свои усилия по созданию PlayStation. И снова сотрудничество длилось достаточно недолго. Виной тому стало желание Sony выйти на рынок с самостоятельной игровой приставкой, а не с дополнением к уже имеющейся в наличии, вполне благополучной но все-таки нинтендовской SNES. Пути двух гигантов разошлись, на сей раз окончательно. Таким образом мы потеряли ценную возможность увидеть CD-Rom для консоли от Nintendo, сулившей, кроме традиционных в таких случаях убытков (как показал опыт той же Sega), ряд интереснейших для игроков вещей, и получили в 1994 году серый гробик под названием Sony PlayStation, о дальнейшей судьбе которого вам достаточно хорошо известно.



**RESIDENT EVIL**

Издатель: Capcom

Дата выхода: весна 1996

Вот он - первый настоящий суперхит для PlayStation, который своим появлением на свет весной 1996 года перевернул все наши представления, как о самой PSX, так и о видеоиграх в целом. Мало того, что именно эта игра смогла впервые за всю историю приставки разойтись тиражом в несколько миллионов экземпляров, так еще и сделала это она, казалось бы, в самое неподходящее для этого время (то есть весной). Ведь как это не может показаться странным, но до выхода в свет революционного "ужасника" от Capcom, ни одной игре не удавалось разойтись приличным тиражом, не выйдя в свет под Рождество. Однако в том и была вся прелесть того произведения, что оно окончательно разрушило представление многих о том, что, во-первых, на PlayStation кроме гонок и драк ничего не выходит, ну а во-вторых, что все эти дурацкие приставки могут "рожать" только всяких ежиков Соников, да водопроводчиков Марио. Иными словами, вместе с Resident Evil'ом повзрослела не только сама приставка PlayStation, но и мир видеоигр в целом.

И к счастью, это смогли заметить не только журналисты, которые, как это не странно, поначалу не смогли придти в полный восторг от "резидента" (видите ли у него там были какие-то проблемы с интерфейсом и, о ужас, с самим игровым процессом), но и миллионы игроков во всем мире.

Писать что-либо еще об этом эпохальном произведении, наверное будет лишним, тем более что каждый из вас и без нас его прекрасно знает. И хотя в последнее время слава Resident Evil'a немного потускнела (одни и те же игры, к сожалению, просто надоедают), его место в истории PlayStation переоценить нельзя.

**CRASH BANDICOOT**

Издатель: Sony

Дата выхода: сентябрь 1996

Покорив сердца более взрослой аудитории, Sony все-таки пришлось в один прекрасный момент задуматься и о детях, которым, понимаешь ли, все-таки очень хочется играть в ежиков и водопроводчиков. Специально для них, небольшая команда разработчиков Naughty Dog (прославившаяся в свое время жутким клоном Mortal Kombat'a для 3DO под названием Way of the Warrior) совместно с компанией Universal Interactive и, собственно говоря, самой Sony, соорудила к осени 1996 года вполне приличную, а самое главное, красивую и технически безупречную прыгалку-бегалку Crash Bandicoot.

Нельзя сказать, чтобы у этой игры не было достойных конкурентов, однако именно ее отточенный бесконечным тестированием (на детях) игровой процесс, вкупе с поразительной (на первый взгляд) графикой и гигантским рекламным бюджетом был по достоинству оценен играющей аудиторией. В общем, страдавший до этого народ все-таки получил себе в коллекцию долгожданный детсадовский суперхит, а группа американских парней из Naughty Dog получила возделенную ими славу и деньги.

Однако, как бы мы не пинали несчастного Bandicoot'a, не признавать тот факт, что все игры с его участием (кроме, наверное, самой первой) относились к классу действительно высококачественных изделий, мы не можем. Все мы в них с большим удовольствием играли, а те же придирчивые японцы, ненавидящие все американские игры, с радостью их покупали, причем в гигантском количестве. Но самое главное, именно эта игра открыла собой целое новое направление в жизни PlayStation, доказав людям, что эту приставку можно покупать даже самым маленьким детям. Так что свое место в истории PlayStation Crash Bandicoot получил по праву, просто будем надеяться, что в будущем таких "сделанных" от начала и до конца игр, будет как можно меньше (размечтались!).



Official PlayStation Magazine

Как это не парадоксально звучит, но именно в Европе, а не в Японии или Америке, впервые зародилась гениальная идея выпускать "официальные" журналы по PlayStation, которые комплектовались бы эксклюзивным демо-дискон. Впервые опробованная в Великобритании, эта знаменитая теперь практика настолько прижилась во всем мире, что теперь чуть ли не в любой стране можно найти свой вариант журнала Official PlayStation. Однако не стоит обольщаться - в большинстве своем все эти журналы являются ничем иным, как переводом английского или американского издания OPM. И только Россия и Франция получили в Европе право издавать свой собственный официальный журнал по PlayStation, чем мы можем по праву гордиться.

Первый номер Official PlayStation Россия поступил в продажу еще в 1998 году и, точно также как и в этот раз, был украшен изображением героя игры Crash Bandicoot. Чем же будет украшена следующая обложка нашего журнала мы так до сих пор и не знаем.



TOMB RAIDER

Издатель: Eidos

Дата выхода: ноябрь 1996

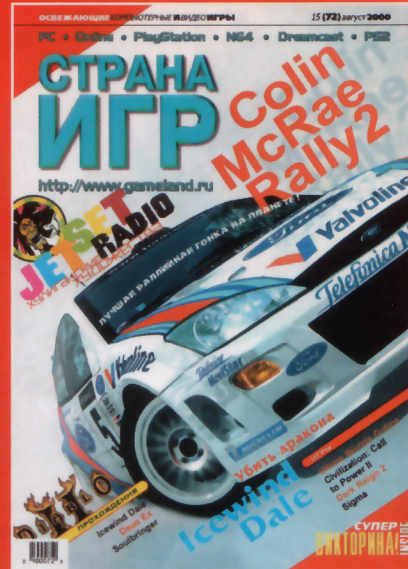
В конце сентября 1996 года, в Соединенных Штатах Америки с большой помпой стартовала игровая приставка Nintendo 64, поступившая в продажу с одной из самых революционных игр за всю человеческую историю Mario 64. Ответом на нее, естественно, не мог стать никакой Crash Bandicoot или даже Tekken. А вот схожая с ней по своему виду и основным принципам игрушка Tomb Raider от новоиспеченного издательства Eidos как нельзя лучше подошла на эту роль. В ней, точно так же, как в Mario 64, главный герой (то есть героиня) бегала и прыгала по полностью трехмерным уровням, и, точно так же, как в Mario 64 все это происходило в ней под неусыпным контролем плавающей камеры и в перспективе от третьего лица. На этом, правда, все их общие черты и заканчивались. Однако если в области игрового процесса Tomb Raider чудовищно проигрывал приключению вечномолодого Марио, то по своей привлекательности среди типичных владельцев PlayStation, которым все эти детсадовские игры уже прилично надоели, он явно опережал творение японских мастеров из Nintendo. В конце концов, случайно попав однажды "в струю", по-своему интересный и увлекательный Tomb Raider умудрился превратиться в настоящий феномен и даже частично смог отбить атаку Nintendo на европейский и американский рынки видеоигр. Прекрасно осознав выгоду сложившейся ситуации, Sony за небольшую плату "попросила" Eidos вплоть до начала 2000 года клепать продолжения Tomb Raider'a только для PlayStation. А от такого заманчивого предложения вряд ли кто смог бы отказаться. К счастью для Sony, и к несчастью для Eidos, на момент окончания действия контракта, услуги теряющей популярность Лары Крофт нынешнему лидеру индустрии видеоигр уже абсолютно не требуются. Тем не менее, за тот вклад, который эта серия смогла внести в становление PlayStation, ей можно смело поставить памятник хотя бы на ее родине.

FINAL FANTASY VII

Издатель: Square

Дата выхода: начало 1997

Что бы мы не говорили о Tekken'e, Wipeout'e, Ларе Крофт и Bandicoot'e, именно (небескорыстный) переход под знамена PlayStation культового японского издательства Square поставил в глазах японских, а затем и всех остальных покупателей, жирную точку в споре между игровыми платформами. Долгое время находившееся под крылышком Nintendo, это издательство смогло заработать себе просто невероятно безупречную репутацию, не выпуская, при этом, действительно безупречных игр. Зато у него была и до сих пор остается магически привлекательная серия ролевых игр Final Fantasy, которая, словно "Звездные Войны" Джорджа Лукаса, смогла точно уловить настроения и желания истосковавшихся по красивым сказкам современных игроков. На самом деле то, каким образом Sony смогла перекупить у Nintendo компанию Square до сих пор остается тайной за семью печатями. Однако, начиная с 1996 года, когда издатель Final Fantasy впервые объявил о своих планах выпустить следующий эпизод из своей знаменитой серии исключительно для PlayStation, Square начала упорно использовать свое влияние на неокрепшие умы игроков исключительно на благо корпорации Sony. Для начала, она выпустила демо-версию FF VII через несколько недель после японского старта Nintendo 64, затем она анонсировала FF VIII за неделю до анонса Sega Dreamcast, чтобы испортить Sega весь ее недолгий праздник. Ну а в заключение, перед самым стартом платформы PlayStation 2, она показала своим фанатам сразу три новые "фантазии", одной из которых (а именно Final Fantasy IX) посчастливилось продвигать в июле уменьшенный вариант PlayStation, названный ее производителем PS One, а двум другим еще посчастливилось отбивать атаку на рынок видеоигр новой платформы от Nintendo, а также продвигать игровую службу PlayOnline и, соответственно, забивать место для Sony и ее платформ на сверхперспективном рынке Интернет-услуг. При всем этом, создателям Final Fantasy все еще удается не только заниматься политикой, но и разрабатывать все более и более грандиозные, и даже достаточно интересные произведения. А это, знаете ли, в наше тяжелое время, можно приравнять чуть ли не к настоящему подвигу.



Читайте в пятнадцатом номере СТРАНЫ ИГР

Colin McRae Rally 2.0:
Лучшая раллийная
гонка на планете!

Icewind Dale:
Единственная игра,
осмелившаяся
посягнуть на славу
Diablo II. Убить
дракона!

Jet Set Radio:
Хулиганские
художества.
Разборки художников
новой волны
на улицах Токио!

А также:
Ultima Worlds Online
Sigma
Civilization: Call to
Power 2
Banjo-Tooie
007 Racing
Dark Reign 2
Tokyo Extreme Racer 2

Тактика:
Diablo II: Самое полное
прохождение!
Soulbringer
Icewind Dale
Deus Ex

В продаже с 31 июля!



Обзор 3D ускорителей

Плохие парни любят

DonaldDick

Наезд скинов

Одиго — лучший способ

закадрить девчонку

Крипто в аське

Как я ломал InfoArt



Боекомплект кул-хацкера

Как создать свой

ICQ-сервер

Script kiddie — ломаем

скриптами

Чат с Митником!

Дружба Аси и Линукса

Генератор зла — все

о вирьлабах



Возрожденная рубрика

Трепанация

Firestorm: Хирургическое

вмешательство

GRAN TURISMO

Издатель: Sony

Дата выхода: декабрь 1997

Как бы не была популярна любая из частей сериала Final Fantasy, честь стать самым раскупаемым продуктом для PlayStation принадлежит все-таки гоночному симулятору Gran Turismo от команды разработчиков Polyphony Digital. Впервые появившись в Японии в продаже в декабре 1997 года, эта игра смогла не только возродить интерес покупателей к самому простому для понимания жанру видеоигр, но и, перевернув его с ног на голову, установить в нем абсолютно новые стандарты.

Теперь, если вы хотите выпустить на рынок гонку, в ней обязательно должно присутствовать, по крайней мере, более 100 различных моделей автомобилей, режим получения лицензий на вождение, а также возможность модифицировать свое средство передвижения так, как только того захочет сам игрок. В ней обязательно должны блеснуть невероятным блеском все машинки, и ее совсем необязательно нужно проходить до самого победного конца. Более того, в нее даже совсем и не нужно играть — главное просто знать, что у тебя есть такая замечательная игра, как шедевральный Gran Turismo.

Но шутки в сторону: такая серьезная игра, как GT требует к себе такого же серьезного отношения и точка. Однако кроме того, что данная игра установила новые стандарты в жанре автосимуляторов и благодаря этому продавалась рекордным для PlayStation тиражом, больше о Gran Turismo сказать и нечего. Разве что осталось отметить, что, кроме всего прочего, именно GT до сих пор является первым и последним мировым хитом, разработанным внутри самой компании Sony. Соответственно, именно эта игра, как раз и смогла раз и навсегда развеять все сомнения игроков в способности Sony самостоятельно производить на свет хитовую продукцию. Последнее, нам кажется, как раз и является самым большим вкладом этой игры в историю PlayStation.



А что же было дальше?

А дальше на PlayStation продолжали выходить действительно достойные произведения, хотя былых высот они уже никак не могли достичь. А виновата в том была новая эпоха, которая потихоньку начинала вступать в свои права еще в далеком 1998 году. Если вы еще не забыли, то уже в начале 1999 года, компания Sony, не выдержав, официально анонсировала свою следующую игровую платформу, которой осенью прошлого года было суждено получить название PlayStation 2. И, чтобы не отстать от жизни, абсолютное большинство ведущих разработчиков, еще в то время начали сворачивать свою активную поддержку первой PSX, готовясь как можно скорее вступить в новую эру видеоигр. Тем не менее, 1999 год все-таки смог подарить нам сразу несколько замечательных и по-своему значительных игр, таких как Driver, Dino Crisis, Tony Hawk Pro Skater или даже Gran Turismo 2 заодно с восьмой Final Fantasy. Да и 2000 год был и еще будет не обделен интересными, но все же чуть менее значимыми, чем раньше, произведениями, имена которых вы и так без нас прекрасно знаете. Кстати говоря, именно им мы и решили посвятить этот номер нашего журнала, со страниц которого вы узнаете и про последнюю Final Fantasy, и про продолжение Driver, Dino Crisis и Tony Hawk Pro Skater. Но, как вы могли уже сами понять из прошлого номера, в следующем году такого обилия хитов для PlayStation может и не быть. Так что наслаждайтесь последними месяцами ее активной жизни, перед тем как вместе со всем миром перейти в новую эпоху в жизни индустрии видеоигр.



METAL GEAR SOLID

Издатель: Konami

Дата выхода: сентябрь 1998

К осени 1998 года у PlayStation уже было все, что только можно было ей пожелать, кроме одного — настоящего, а не сделанного отделом по маркетингу шедевра, место которого окончательно и бесповоротно занял умопомрачительный Metal Gear Solid от Konami. Находившаяся в разработке неприлично долгое время, эта игра сумела еще до своего выхода в свет стать настоящей легендой, статус которой смогла успешно подтвердить финальная версия самой игры. В ней, наверное, в первый и последний раз, мы смогли лицезреть своими глазами то, на что действительно способна PlayStation. Но самое главное, именно этому произведению наконец-то смогли по-настоящему позавидовать истинные ценители видеоигр, смотревшие в то время на PlayStation исключительно как на сверхпопсовую приставку, уже отжившую свой век.

К большому сожалению, сами японцы, которые сумели породить такой невероятной силы и проникновенности шедевр, отнеслись к нему довольно прохладно. Зато американские игроки, к всеобщему удивлению, умудрились действительно оценить его по достоинству (по крайней мере, в это очень хочется верить). Причем полюбили они его настолько сильно, и особенно это касается тамошних игровых журналистов, что только лишь видеоролик его продолжения для PlayStation 2 смог вызвать у них настоящие припадки дикого фанатизма. Однако этот фанатизм мы им легко прощаем, так как по нашему, да и не только по нашему мнению, ничего лучше Metal Gear Solid никто на самую популярную игровую систему современности, к сожалению, создать больше не смог. Таким образом, великое творение дизайнера Hideo Kojima смогло без особых проблем войти в историю PlayStation в качестве не только одной из самых популярных для нее игр, но и в качестве подлинного венца ее развития.



НЕ СТОИТ НЕДООЦЕНИВАТЬ PLAYSTATION

FINAL FANTASY IX

Жанр: RPG
Издатель: Square
Разработчик: Square
Количество игроков: 1
Дата выхода: конец 2000

Выход Final Fantasy IX, как и ожидалось, ничего не изменил. По крайней мере, так сейчас нам кажется, хотя появление девятой части знаменитого сериала в Европе и Америке окончательно все разъяснит. Поклонники Final Fantasy все так же будут боготворить предмет своего обожания и в очередной раз кричать, что это "самая совершенная игра за всю историю великой "Фантазии"/best FF game to date/шедевр, который мы так ждали", и так далее в том же духе - подобные вещи мы стали слышать буквально через пару дней после падения нового Square: овского метеорита на Страну восходящего солнца и рисовой водки. Злобные критики не замедлят наговорить гадостей, вспомнив в очередной раз, что один из лучших создателей ролевых игр превратился в их штампователя. В общем, все, похоже, останется на своих местах.

Впрочем, окончательные итоги мы подведем только спустя более ощутимый промежуток времени после выхода "типа, самой значи-



Final Fantasy вернулась к своим сказочным корням, что ей явно пошло на пользу.

цайки от суперпопулярного в геймерских кругах разработчика. Сейчас же мы подведем предварительные итоги, в которых основная часть выводов, правда, скорее всего совпадет с тем, что мы увидим в итогах окончательных и, хотелось бы верить, бесповоротных.

Как известно, задумывалась Final Fantasy IX как некое подобие "возвращения к корням" с соот-

внешнему виду, так и, фактически, по внутреннему содержанию. Играется все это с интересом, смотрится неплохо, но мысль о том, что Square в очередной раз скармливает одну и ту же игру, но с другими персонажами и другой цифрой в названии, однажды забравшись в ваш уютный сырой (а у кого-то, может, и сухой) мозг, вряд ли захочет выбираться оттуда обратно.

При этом не могу не сказать, что игра явно радует больше, чем ее предшественница в лице (и других частях тела) Final Fantasy VIII. Причин на то достаточно много, и большая часть из них проистекает все из того же закона под Final Fantasy до восьмой и, по возможности, даже раньше, плюс исправление прошлогодних ошибок, в основном по части игрового процесса.

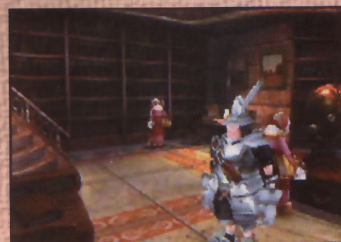
В первую очередь нельзя не за-

метить явное улучшение ситуации после выброса на помойку идиотской и совершенно недоработанной Junction System. Теперь все персонажи поделены на классы, что несколько может напомнить Final Fantasy V. Естественно, представители разных классов имеют и разные специальные способности вроде зидановской "Steal", которые будут, само собой, по ходу игры развиваться. Различные умения, спеллы и прочие неперменные атрибуты ролевой игры теперь получаются (а какие-то теряются) в зависимости от экипированного на персонажей хлама, кроме того, Magic Points опять вернулись, а потому заниматься глупым выкачиванием всякой фигни из противников больше, естественно, не придется. Что касается боев, то здесь заметна обсосанная разработчиками и фанатами возможность иметь в своей партии до четырех героев одновременно, представляемая порой чуть ли не как большой шаг вперед для всей серии :). Кстати, с лимитами в Final Fantasy IX опять имеются некоторые проблемы, так как все это дело подверглось изменению и превратилось в систему "Trance", в результате которой звереющий в зависимости от поворота сюжета персонаж получает в одной из

Не могу не сказать, игра явно радует больше, чем ее предшественница в лице (и других частях тела) Final Fantasy VIII. Причин на то достаточно много и большая часть из них проистекает все из того же закона под Final Fantasy до восьмой и, по возможности, даже раньше, плюс исправление прошлогодних ошибок, в основном по части игрового процесса.

тельной RPG года". В сети не замедлят появиться переводы диалогов на английский язык, без которых нельзя оценить сюжет, игровой процесс подвергнется более пристальному изучению, система боев пройдет тест на прочность и так далее. А еще через некоторое время появятся и западные варианты Final Fantasy IX, и тогда уж мнение окончательно оформится и наши читатели получат полноценный обзор очередной высокобюджетной

ветствующими случаю отторжением sci-fi ности ("sci" там, правда, негусто), отрубанием страусиных ног, наращиванию голов, усилением фэнтезийности и прочими ухищрениями, типа местами возвращающими дух той самой Final Fantasy, которую игроки знали до ее появления на PlayStation. Надо сказать, что в итоге, как, в принципе, и следовало ожидать, нашим глазам предстала Final Fantasy VII с уклоном в fantasy. Причем как по





Дизайном персонажей FFXIX на этот раз заведовал знаменитый Yoshitaka Amano, и это видно сразу.

битв ощутимое усиление своих способностей. У Зидана, например, это выражается в увеличении силы, а у Виви - в возросших способностях к наложению заклятий. Имеются в игре и традиционные саммоны, на сей раз обозванные "Sacred Beasts". У чудиков этих, как выяснилось, теперь появилось некоторое подобие чувств, которые они не брезгают выражать. К примеру, если одного из саммонов вы замучили ежесекундными вызовами на поле боя, то в один прекрасный момент он просто наплюет на ваши приказания и откажется показаться на поле боя.

Но отвлечемся от махаловок. Final Fantasy IX, как нам и обещали, постоянно ведет не одного главного героя, а сразу несколько геройчиков, действующих зачастую независимо друг от друга. То есть управление периодически перескакивает от одного персонажа к другому, и это, как нам заявляют, в очередной раз подчеркивает Square'овское возвращение к своим же традициям относительно недавнего прошлого. Что любопытно, контроль за персонажами и выполнение ими действий стало более простым и понятным всем за счет ряда "типа подказов", в основном ориентированных, правда, на полных и бесповоротных идиотов. Хотя вопросик и восклицательные знаки, появляющиеся над головой персонажа в зависимости от ситуаций, когда попав-



ший под наше влияние товарищ нашел что-нибудь или испытывает необходимость потрепаться с кем-нибудь или поискать чего-нибудь, иногда бывают полезны.

Визуально все приключения в рамках Final Fantasy IX выглядят, как всегда, очень неплохо, но без особых изменений по сравнению с предыдущими частями, о чем я, впрочем, уже упоминал. Особенно часто возникают ассоциации с Final Fantasy VII, хотя модельки героев игры выполнены не в пример лучше, что естественно. Ну и общий фэнтезийный



антураж тоже делает свое дело, в результате чего девятую часть все-таки сложно спутать с ка-

кой-либо другой... Последняя фраза была шуткой, не обольщайтесь :). Еще, как всегда, нас довольно часто будут подкармливать потрясающими роликами, без которых Final Fantasy представить уже сложно и не хочется, тем более что без них смотреть будет не на что... Эй, только не по голове, я беру свои слова обратно!

Ну а теперь обратимся к сюжету, который некоторые оригиналы вроде меня до сих пор считают одной из важнейших составляющих ролевой игры. Оценить его в Final Fantasy IX мы не имеем пока возможности, хотя, надо сказать, уже есть некоторые нехорошие предчувствия, связанные, например, с потрясающими проблемами в памяти, коими по традиции сценаристы наделили ряд персонажей. Вообще, завязка примерно такова. Существует мир, зовущийся Gaia. Кроме того, что в нем живут забавные бегемоты и разные хвостатые типы, он еще и примечателен противоборством королевств Lindblum и Alexandria. Точнее, никаких особенных трений между этими государствами, в общем-то, не было, пока одуревшая жирная тетка Brahne, по совместительству являющаяся королевой Александрии (то бишь Queen Brahne) не решила атаковать мирных линдблумчан, к че-

Визуально все приключения в рамках Final Fantasy IX выглядят, как всегда, очень неплохо, но без особых изменений по сравнению с предыдущими частями, о чем я, впрочем, уже упоминал. Особенно часто возникают ассоциации с Final Fantasy VII, хотя модельки героев игры выполнены не в пример лучше.

му привлекла подвластных ей черных (как кукушка) магов. Правитель Линдблума, регент Сид (как же без Сиды), в спешном порядке нанял группу профессиональных воров с летучего театра Prima Vista для того, чтобы похитить дочь королевы, принцессу Garnet, выведать у нее планы государства-противника или же просто использовать ее как заложника. Но, в общем, все так

сложилось, что принцесса и сама рада была покинуть ненавистный ей дом.

Вот так вот. Дальше, само собой, будет большая пламенная любовь, прокачка персонажей и игры в карты. Да, я, кстати, совсем забыл сказать (на самом деле, я ничего не забыл, просто ждал подходящего момента, чтобы об этом упомянуть), что Square в

очередной раз вернула в свою игру карточки, несколько, правда, отличающиеся от того, с чем мы сталкивались в Final Fantasy VIII. Радуйтесь, любители мини-игр, мини-геймы и так будут нам встречаться достаточно часто в разном виде. То через скакалочку можно попрыгать, то поизвращаться в артистичных поединках на мечах на сцене театра. Ну и

все в этом духе. Но, впрочем, об этом подробнее и в красках мы расскажем потом, ближе к концу года, когда должна появиться англоязычная версия Final Fantasy IX, которой мы перемоем косточки в окончательном обзоре продукта и подобьем тем самым все бабки, какие только сможем.

Александр Щербаков

Персонажи Final Fantasy IX

ZIDANE TRIBALL

В принципе, этого товарища можно считать самым главным из всех главных персонажей Final Fantasy IX. Это шестнадцатилетний паренек с характерным хвостом, болтающимся сзади (мне почему-то постоянно вспоминается старый анекдот про Волка и Красную Шапочку с коронной фразой: "А это не хвост..."), обитающий на Prima Vista и входящий в базирующуюся там шайку воров. Зидан, в отличие от "типа замкнутого" Сквилла, вполне нормальный (в понимании создателей игры) и веселый молодой человек, положивший глаз на принцессу Гарнет. Помимо всего прочего, страдает тем, что не помнит своего прошлого и всячески пытается разузнать больше о нем и о причинах его потери. Впрочем, причина последнего очевидна: скорее всего, это банальная некомпетентность сценаристов.

VIVI ORNITIER

Главный герой номер два после Зидана. Девятилетний черный маг, который... вы не поверите, но и он страдает потерей памяти. Виви остается одним из немногих черных магов, не находящихся под контролем королевы Бране, и имеет очень неплохие способности к колдовству. Присоединится к группе Зидана немногим позже начала игры и попытается похищения принцессы. Кроме всего прочего, приобретает дополнительные способности, если одновременно с ним в партии находится Штайнер.

ADELBERT STEINER

Штайнер, наряду с Саламандером, самый "великовозрастный" персонаж в вашей партии - ему 33 года. По профессии он рыцарь государства Алек-

Обладает особенными способностями, позволяющими призывать на помощь монстров, а также неплохо разбирается в лечащей магии. Из-за своего происхождения постоянно испытывает

нирывать удары. Eiko Carol

Последнему представителю племени магов-саммонеров, Эйко, приходилось долгое время жить одной в окружении Moogles, составлявших ей компанию. Несмотря на то, что ей только шестнадцать лет, она очень умна и обладает, как и Гарнет, прекрасными способностями призывать монстров. Влюблена в Зидана. Как результат, с появлением этого персонажа у сценаристов должно образоваться нечто вроде их излюбленного "любовного треугольника" :).

FREYA CRESCENT

Фрейя - один из давних друзей Зидана и один из последних представителей рыцарей Dragoon. Ищет свою потерянную любовь (ну а как же еще) и по пути присоединяется к своему старому знакомому и его команде. Имеет уникальную способность упрыгивать с поля боя куда подальше. Называется это безобразное "Jump". Достаточно сильный персонаж, как и полагается рыцарю.

QUINA QUEN

Дикий персонаж неопределенного пола. "Оно" является начинающим поваром, мечта всей жизни которого - стать шеф-поваром. Не интересуется ничем, кроме еды. В бою использует страшное оружие - вилку. Это самой вилкой Квина Квин заглаживает оппонентов и путем их поедания выучивает их способности. Необходимый для "приличной ролевой игры" идиотский персонаж.



сандрия, а его основной обязанностью является наблюдение за принцессой Гарнет. После ее "похищения" он как хороший телохранитель следует за принцессой и остается верным ей, а не ее "злой и противной" матери. Присоединяется к команде Зидана, в которой становится одним из самых мощных бойцов. Благодаря своей силе Штайнер может носить самое мощное оружие и самые крепкие доспехи.

GARNET TIL ALEXANDROS XVII

Принцесса Гарнет - дочь злобной тетки королевы Бране, от общества которой она стремится поскорее себя избавить, что, собственно, она и делает, оказываясь добровольно "похищенной" Зиданом.

проблемы, общаясь с "простыми смертными", в результате чего Зидану постоянно приходится ей напоминать, как ей себя вести.

SALAMANDER CORAL

Саламандер - таинственный ниндзя, нанятый королевой Бране, но присоединившийся к нашим путешественникам. С трудом ладит с Зиданом, на которого держит обиду за случай, когда несколько лет назад наш хвостатый друг злобно подшутил над "войном-тенью". Одной из самых заметных его способностей является возможность кидаться предметами, причем как оружием, так и вполне "мирными" ай-темами. Кроме того, использует особую систему, позволяющую комби-

DINO CRISIS 2

Жанр: action/adventure
Издатель: Capcom
Разработчик: Capcom
Дата выхода: осень 2001

Хорошие новости! "Царица сиквелов" Capcom нынешней осенью выпускает в Европе продолжение своего прошлогоднего хита Dino Crisis. Рабочая демо-версия игры была представлена на майской выставке E3 и произвела на редакцию "ОПМ Россия" самое благоприятное впечатление.

Как и в большинстве Capcom'овских сериалов, сюжетная линия Dino Crisis - 2 тесно связана с предыдущей частью игры. Безумный доктор Кирк (Kirk), положивший начало доисторическому буйству в DC, стараниями Регины (Regina - главная героиня первой игры) был схвачен и передан в руки правительства. Однако программа по изучению так называемой "Третьей



Претворять планы Capcom в жизнь будут целых 10 видов динозавров, среди которых встречаются как хорошо знакомые по предыдущей части игры тиранозавры, рапторы и птеродактили, так и совершенно новые "монстры".



Модели персонажей в продолжении Dino Crisis заметно похорошели.

Энергии", над которой работал доктор, вовсе не была свернута. Наоборот, несмотря на риск, который таила в себе новая технология, работы велись с удвоенной силой (естественно, не без помощи "шишек" из местного Министерства обороны).

Результат не заставил себя ждать. В один прекрасный день Эдвард Сити (Edward City) - город, где была расположена главная исследовательская лаборатория, - бесследно исчез. А в долине, где еще недавно стояли дома и ходили люди, раскинулись непроходимые джунгли, кишасшие кровожадными рептилиями. Расхлебывать заваренную горе-школярами "кашу" в очередной раз придется Регине.

Во второй части игры Capcom решила слегка изменить стилистику

игрового процесса, превратив DC-2 из Survival Horror в Survival Horror с приставкой Action. В этот раз игрокам придется гораздо меньше прятаться и убегать, большая часть времени будет проходить в ярост-



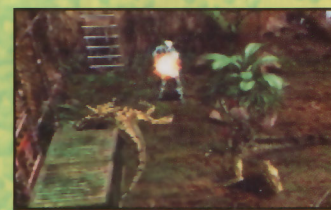
тных схватках с рептилиями и непрерывном движении. По словам представителей Capcom, на этот раз игровой процесс будет выглядеть следующим образом: "Теперь Регине придется сражаться с несколькими динозаврами одновременно. Схватки один на один, как в DC, остались в прошлом. Вообще, выпуская DC-2, мы собираемся вывести жанр "Survival Horror" на потенциально новый уровень, полностью сфокусировав игровой процесс на интенсивном действии и мгновенном принятии решений."

Претворять планы Capcom в жизнь будут целых 10 видов динозавров,

а тиранозавры - естественно, преследовать жертву поодиночке), что делает их весьма опасными противниками. Действие же игры теперь практически все время будет проходить на открытых пространствах в джунглях и лощинах, так что спрятаться от буйства доисторических тварей будет практически нигде. Впрочем, Capcom, отправляя Регину на очередную дуэль со смертью, достойно ее вооружила. В распоряжении очаровательного оперативника целый арсенал чертовски мощного "антидинозаврового" оружия, кото-



рое к тому же можно модернизировать. Да и стрелять Регина теперь умеет не только вверх-вниз, но и в любом возможном направлении. А если и этого вам покажется недостаточно, в DC 2 Capcom дала Регине возможность держать в руках и использовать два вида оружия одновременно. К тому же, теперь на-



В DC 2 будет намного больше действия, чем раньше.

среди которых встречаются как хорошо знакомые по предыдущей части игры тиранозавры, рапторы и птеродактили, так и совершенно новые "монстры". Причем поведение рептилий будет смоделировано максимально близко к представлениям современной палеонтологии о повадках их реальных прототипов (к примеру: рапторы будут охо-

ща героиня не одинока - у Регины появился напарник: громила-спецназовец по имени Дилан (Dylan).

В общем, действие нас ждет определенно преинтереснейшее. Подробности в "Обзоре", не пропустите.

Алексей Ковалев
happosai@mail.ru

Жанр: action/adventure
Издатель: Eidos
Разработчик: Kronos Digital Entertainment
Дата выхода: 4 квартал 2000 года
Количество игроков: 1

Fear Effect 2: RETRO HELIX

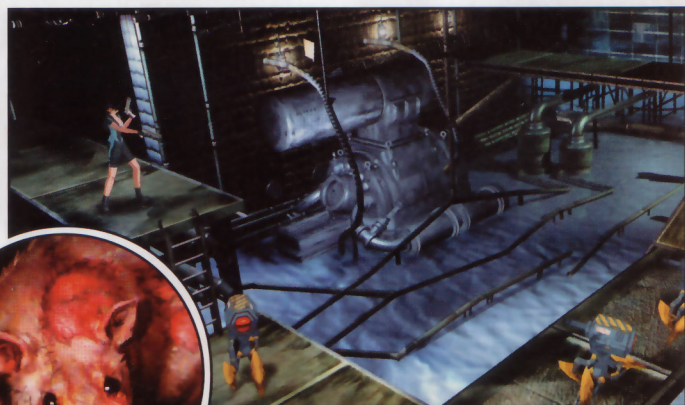
возможность укрываться за интерактивными препятствиями, которые должны по качеству исполнения отличаться от общего фона, а также наличие оружия, просчитываемого в реальном времени при полной трехмерности. По словам разработчиков, они использовали в игре новый тип движка - Motion FX3D, позво-

Fear Effect поразил многих игроков своим отточенным сюжетом, ориентированным на взрослую часть играющих, прогрессивным графическим дизайном и великолепным напряженным и одновременно достаточно беспощадным геймплеем. Несмотря на некоторые огрехи, игра произвела отличное впечатление на большинство критиков, которые не так часто дают высшие оценки даже шедеврам мировой индустрии развлечений. Так и напрашивался сиквел такой классной игры, а может, и приквел.

Действие Fear Effect Retro Helix идет тремя годами ранее событий, описанных в оригинальной игре. Hana, Royce и Deke заняты в довольно неоднозначных ситуациях независимо друг от друга для выполнения очень важной миссии - возвращения трех пропавших предметов, которые

чинается как обычная миссия типа "найти и забрать", однако после серии загадочных и очень опасных событий героям приходится отбросить все личные неприязни и разногласия и объединить свои умения ради спасения самих себя и всего остального мира от неминуемой гибели. Разработчики добавили в сюжет еще одного персонажа Rain Quin - красота и неизвестность в одном лице. Всем вместе героям дано выяснить происхождение жизни на Земле и осознать судьбу всего рода человеческого.

Кстати, так же, как и оригинальный Fear Effect, новая игра получит статус "только для взрослых", поскольку, по словам разработчиков, игра будет открывать самые темные стороны героев, изобилуют кровавыми



Kitchen в Нью-Йорке и Затерянный Город Ксиан.

Таким образом, игра будет состоять в общей сложности из восьми различных эпизодов. Нам обещают более 12 различных вариантов окончания игры, однако это не особенно спасет от основной линейности сюжета, присущей играм такого жанра. Что же касается графического исполнения Retro Helix, разработчики, похоже, решили использовать все возможности старушки PlayStation. Обещается отличная детализация заранее отрендеренного заднего плана и полигональных персонажей, более 800 камер и целых три часа эпизодов фильмового типа, в которых перед игроком будут открываться все перипетии сюжета. Но и это не все. Главной фишкой разработчики выставляют



ляющий делать высоко детализованную и в то же время абсолютно не тормозящую картинку. Будем надеяться, что ребятам из Kronos Digital Entertainment удастся воплотить в жизнь все задуманное и представить на наш с вами суд очередную великолепную игру, которая заставит проводить часы перед экраном в попытках спасти мир.

Чуть не забыл, все это великолепие расположится на 4 компактках так же, как и первая часть. Ждем-с.

Данила Стрелков

Fear Effect поразил многих игроков своим отточенным сюжетом, ориентированным на взрослую часть играющих...

вместе составляют некий артефакт. С одной стороны, кажется, что этот артефакт служит лекарством от смертельной болезни, охватившей все человечество, однако выясняется, что он может оказаться мощнейшим оружием в руках злодеев, которое способно привести жизнь на планете к не совсем логичному концу. Все на-

сценами боев и моментами довольно откровенных отношений Hana и Rain.

Большая часть действия идет в Гонконге в альтернативной реальности, именно там, где развивались события первого Fear Effect, с добавлением некоторых новых локаций, например, Hell's

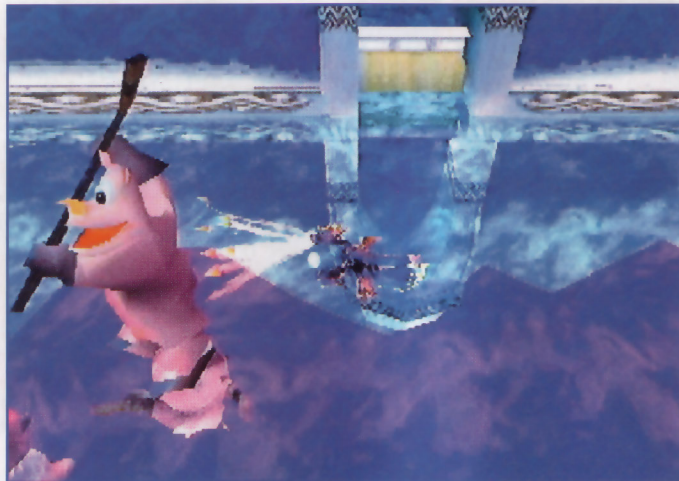
SPYRO: Year of the Dragon

Жанр: action/adventure
Издатель: SCEE
Разработчик: Insomniac
Дата выхода: ноябрь 2000 г.
Количество игроков: 1

Маленький дракончик от компании Sony возвращается на экраны телевизоров для очередного приключения по спасению мира. На этот раз ему предстоит собирать бесчисленные драконьи яйца, проходить многие мини-игры и сталкиваться с различными сюрпризами по пути к финалу.

Совсем недавно Spyro спас свой мир от злобного Ripto, и казалось, что больше ничто не должно угрожать счастливой жизни симпатичного дракончика. Но все оказалось хуже, чем ожидалось: в игру вступила злобная колдунья и, не побоясь этого слова, уперла все драконьи яйца из Драконьего Мира, чтобы при помощи их и магии стать самым могущественным существом во Вселенной. Естественно, Spyro не может позволить такому безобразию случиться, поэтому он с друзьями отправляется на поиск украденных яиц с целью их возвращения на свое законное место и уничтожения подлой воровки.

Кстати, видимо, и здесь разработчики пошли на поводу у повального увлечения различными виртуальными зверушками и созда-



ли всех появляющихся из яиц дракончиков абсолютно разными. Таким образом, каждый дракончик будет обладать собственным именем, уникальной внешностью и повадками. Видимо, ребята из конторы Insomniac решили, что это заставит игроков собрать всю сотню яиц и посмотреть на всех маленьких дракош. Поживем - увидим.

Но вернемся ближе к делу. Новая игра будет содержать в себе 37 уровней, сгруппированных по типу местности (знать бы, что это означает в устах разработчиков). Однако на этом многообразии не заканчиваются, разработчики предлагают нам уйму всяческих мини-игр и

(аплодисменты) возможность поиграть за других персонажей. Теперь по ходу игры вы сможете управлять одним из шести уникальных героев, каждый из которых, как водится, обладает своими "эксклюзивными" способностями, помогающими пройти тот или иной уровень. Итак, галерея персонажей объявляется открытой: Spyro собственной персоной, кенгуру с мощнейшими прыжковыми возможностями и убойным ударом, синий пингвин, который ничего не прячет, зато умеет летать и швыряться во врагов бомбами (от меня, видимо, получит прозвище "В-52"), огромный волосатый пещерный монстр, сдвигающий на медведя, очень медленный, что вполне компенсируется наличием дубины размером с фонарный столб, маленькая космическая обезьяна (!!), стреляющая из светового пистолета, который, видимо, уперла в одной из бесчисленных лабораторий ЦРУ, и Sparks - маленькая стрекозоподобная фея, помогающая Spyro в его приключениях. Ну а если надоест проходить сквозь череду уровней, у вас появится возможность вдоволь повеселиться в мини-играх. Можно будет побоксовать, покатайтесь на скейте или подводной лодке, пострелять по целям и многое другое.

Третья часть игры выглядит еще более милой и мультяшной. Глаза персонажей сделаны несоразмерно большими, и каждый герой снабжен характером и собственной гаммой чувств, а уж анимацию всего этого можно описать одним словом - приятно. Графика в третьей части улучшилась и, похоже, уже достиг-



Главным отличием нового Spyro от двух предыдущих станет наличие в игре кучи мини-игр.

ла предела возможностей приставки. Все выглядит очень и очень красиво. Однако и звуковое сопровождение старается не отставать, все диалоги прекрасно озвучены, голоса отлично подходят своим мультяшным героям, что, без сомнения, должно вдохнуть искру жизни в каждого персонажа. Одна вещь пока остается неизвестной: останется ли у Spyro 3 тот же композитор, что и у первых двух частей.

Собирая все воедино, я могу сказать только одно: эту игру стоит ждать, и в нее обязательно нужно будет поиграть, обязательно. Что касается меня, то я уже нахожусь в нетерпении. Пойти, что ли, поиграть в первые две части...

Данила Стрелков



Tony Hawk's Pro Skater 2

Жанр: спортивная аркада
Издатель: Activision
Разработчик: Neversoft Entertainment
Дата выхода: осень 2000 года
Количество игроков: 1-2

Один из главных хитов прошлого года возвращается! Игра, которая позволила наслаждаться безумным спортом - скейтбордингом в тиши и безопасности родного дома, полюбилась не только падким на подобные развлечения американцам, но также европейцам и нашим дорогим соотечественникам. Впрочем, оно и понятно, ведь до проекта Neversoft Entertainment не было ни одной более или менее реалистичной и интересной виртуальной реализации этого экстремального вида спорта. Tony Hawk's Pro Skater (THPS) перевернул все представления о том, как это надо делать, и теперь король скейтборда возвращается во второй части, которая, понятное дело, называется Tony

те, но такого уникального баланса графики, управления и захватывающего игрового процесса не было ни в одном из этих проектов. Как бы там ни было, превзойти оригинал сможет, возможно, лишь

Во-первых, уровни. В новой игре парки, в которых проходят соревнования, будут располагаться в различных уголках света - Нью-Йорке, Марселе и Рио-де-Жанейро. Но любой игравший в первую час-



тьюки на любых подвернувшихся поверхностях, будь то перила, лестницы, тротуар, скамейки - колеса скейта "пройдут" везде, фантазия не ограничивается ничем. Более того, если вдруг вам надоели все созданные разработчиками уровни, попробуйте себя в роли конструктора скейтпарка - к вашим услугам предлагается его специальный редактор.

В некоторых других играх уже была возможность опробовать свои дизайнерские способности, другое дело - THPS2. Здесь предлагается огромное количество различных настроек: можно выбрать полюбившийся фон, местность, а затем выставить на ней любые объекты и препятствия, тихо обожая себя и свои таланты. Тем не менее, небольшой опыт работы с редактором показал ряд потен-



THPS установил новые стандарты в жанре игр, посвященных экстремальным видам спорта, потому и успех ему сопутствовал соответствующий. Но, как бы там ни было, его прямой потомок, которым THPS2 и является, скорее всего сможет превзойти оригинал.



Основной гордостью разработчиков является встроенный в THPS2 редактор уровней.

Hawk's Pro Skater 2 (пять минут все аплодируют стоя). Надо сказать, что первая часть сразу стала культовой, а многочисленные подделки от компаний-конкурентов так и не смогли превзойти оригинал. Thrasher, Skate Or Die и прочие по отдельным статьям были на высо-

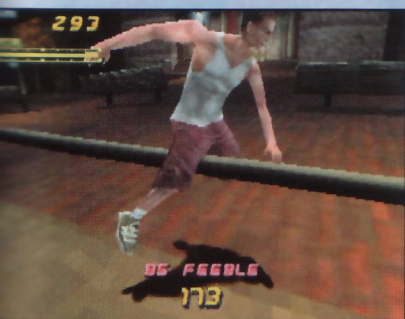
прямой продолжателем, которым THPS2 и является. Как уже говорилось, THPS установил новые стандарты в жанре игр, посвященных экстремальным видам спорта, потому и успех ему сопутствовал соответствующий.

Разработчики же задались целью улучшить основные составляющие проекта, а именно графику и игровой процесс. Первый самый беглый взгляд на картинку убеждает нас в том, что, по крайней мере, в графическом плане Neversoft удалось достичь новых высот, а это и так уже огромный прогресс. Neversoft же пошел дальше и решил полностью пересмотреть отдельные части игрового процесса, а именно систему построения уровней, режимы игры, механизм выполнения огромного количества различных трюков и "генератор скейтбордиста". На всем этом-то мы поподробнее и остановимся.



ть будет приятно удивлен увеличением интерактивности окружающей скейтбордиста среды. Теперь вам предоставляется возможность кататься абсолютно везде, выполняя

циальных проблем. Во-первых, не все "предметы" из игры можно перенести на свои уровни. Отсюда вытекает и вторая проблема: часто не удастся добиться гармоничного



сочетания препятствий. Например, почему-то нет возможности комбинирования перил: можно "поставить" только высокие перила, на которые достаточно тяжело запрыгнуть, а низких, которые раньше встречались, почему-то в редакторе нет. Говоря проще, самодельные уровни получаются куда менее увлекательными по сравнению с оригинальными. Как бы там ни было, свое творение вы можете записать на карточку памяти и дать попробовать товарищу - может, ему и не понравится, зато хоть попотеет, пытаясь пройти:).

Естественно, увеличилось и количество секретов. Некоторые из них будут скрывать целую новую область уровня: например, в одном парке можно будет попасть на второй этаж здания, для чего надо в определенном месте сделать трюк,

и придет лифт, который и заберет скейтбордиста в вышеупомянутую область.

Во-вторых, изменения коснулись священной коровы THPS - механизма трюкотворчества. Теперь в распоряжении виртуального скейтбордиста появился эдакий "комбо-клеивательный маневр". Знали бы вы, какие теперь возможности открываются для зарабатывания очков! Ну и конечно, добавились различные новые трюки, выполнением которых во всех деталях вы сможете любоваться в режиме повтора.

Наконец, совсем не обязательно довольствоваться теми скейтбордистами, которых создали разработчики. Они, конечно, неплохие, однако каждый уважающий себя игрок просто обязан создать свое виртуальное "Я". Для этого вашему вниманию представлен еще один генератор - персонажа, возможности которого даже превосходят подобные режимы в различных посвященных реслингу играх! Выбрать можно все - рост, вес, цвет кожи, одежду, скейт и прочее. Да, можно несколько модифицировать имеющихся спортсменов, но нужно ли

это, когда есть возможность создать себя любимого?

Теперь несколько строк о возможных режимах игры. Конечно, одному в THPS2 - раздолье, однако Neversoft предлагают несколько любопытных соревнований вдвоем. Во-первых, обязательный турнир по выполнению трюков с целью набирания очков. Во-вторых, весьма любопытная гонка-граффити: здесь игрок "метит" препятствия, выполнив трюк, - такого, если не изменяет память, еще не было. Кроме того, в игре есть различные соревнования, например, турнир



"Лучший из 7", где судьи оценивают ваши способности, и по сумме набранных очков вы продвигаетесь дальше в таблице о рангах, а также ряд других соревнований и мини-игр, которые становятся доступными по мере прогрессирования в режиме карьеры. Activision и Neversoft уверяют, что игра получится еще лучше, чем THPS, и им хочется верить. Те демо-версии, которые удалось посмотреть, убеждают в одном точно - игра должна получиться никак не хуже. Взгляните еще раз на картинку и ждите осени, тогда и выставим оценку, которая, судя по всему, будет весьма и весьма высокой.

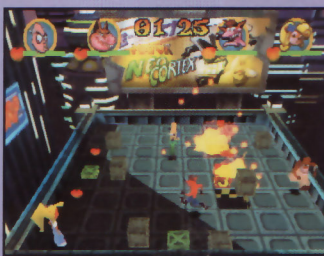
Дмитрий Полухов

Crash Bash

Жанр: состязания
Издатель: Sony
Разработчик: Universal/Eurocom
Дата выхода: декабрь 2000
Количество игроков: 1-4

В то время, пока Naughty Dog (команда разработчиков первых трех серий Crash Bandicoot, а также гонки Crash Team Racing) занимается разработкой некоего ори-

гинального проекта для PlayStation 2, малоизвестной европейской команде Eurocom приходится в спешке ваять до сих пор не понятную многим, включая и нас, игрушку Crash Bash. А ведь именно ей, родимой, придется этой зимой отстаивать честь одного из самых популярных героев эры PlayStation. Ну да ладно, перестанем ныть, начнем коллективно надеяться на лучшее и приступим к знакомству с основ-



ными принципами одной из самых непонятных игр этого года, которой только благодаря ее названию суждено стать хитом.

Итак, вместо платформенной аркады или гонки, в которой раньше принимал участие Crash, в Crash Bash нас ждет набор из более чем

30 различных мини-игр, в которых могут принимать участие до 4 человек одновременно. Природа большинства из них пока неизвестна, однако разработчики обещают нам, что в их новом продукте нам посчастливится и покататься, и побегать, и попрыгать, а также побиться на арене, чтобы выяснить, кто же из восьми представленных в игре героев является сильнейшим.

Во что все это, в конце концов, выльется, никому пока неизвестно. Будем надеяться, что к декабрю Sony все-таки сумеет ответить на этот животрепещущий вопрос.

Борис Романов

Driver 2

Жанр: driving adventure
Издатель: Infogrames
Разработчик: Reflections
Дата выхода: зима 2000 года

Эпидемия дорожного беспредела, не ослабевающая на PlayStation с момента выхода первой GTA, грядущей зимой грозит вспыхнуть с новой силой. По официальным заявлениям Infogrames, Reflections вплотную приблизилась к завершающим стадиям работы над Driver 2, и уже на Рождество 2000 года мы сможем вновь оказаться "по ту сторону закона", окунувшись в мир быстрых автомобилей и настоящих мужчин.

Driver 2 базируется на графическом ядре своей предшественницы, однако умельцы из Reflections перебрали его "от и до", существенно повысив производительность и увеличив и без того немаленькую скорость работы. Практически это означает, что нас ждет еще боль-



ше красивых машин, улиц и городов. На смену Сан-Франциско и Лос-Анджелесу пришли мифологизированные американским "гангстерским" кинематографом семидесятых Чикаго, Рио-де-Жанейро, Лас-Вегас и непонятно каким боком затесавшаяся среди них Гава-на (я не уверен, что там и дороги-то есть). Причем города, существенно прибавившие в количестве, так же ощутимо увеличатся и в размерах. Чтобы проехать из конца в конец Вегаса, по обещаниям Reflections, потребуются потратить в два с половиной раза больше времени, чем на соответствующее деяние в Сан-Франциско времен первой Driver. Да и дорожная архитектура теперь станет куда более близкой к реальности. Остались в прошлом однообразные повороты под девяносто градусов, появились мосты, тоннели, шоссе, соединяющие города между собой, и прочие прелести

реального дорожного движения. А для еще большей реалистичности Reflections даст нам возможность на какое-то время оставить душные стены бетонного мегаполиса и покататься по сельским пригородам и окраинным горным дорогам. Правда, выбор подходящего момента для подобной прогулки, скорее всего, останется в "стальных тисках" сценария.



Кстати, Reflection обещает, что на этот раз сюжет перестанет быть простым доведением к игровому процессу и превратится в самостоятельное и вполне самостоятельное произведение, развивающееся на протяжении 40 игровых миссий. Причем о том, что "убийца - дворецкий", станет известно



не ранее, чем в самом конце игры, что, безусловно, добавит сюжетной интриге привлекательности в глазах игроков.

Однако самое интересное еще впереди. Безусловно, главным сюрпризом Driver 2 станет возможность в любой удобный момент (ну, или почти в любой) покинуть авто и перемещаться по городу на своих двоих. При этом игрок, как и в GTA, волен останавливать и угонять любой приглянувшийся автотранспорт. Однако одними лишь угонами применение "пешеходного" режима не ограничивается. Часть миссий Driver 2 спе-

циально адаптирована под пешее прохождение, так что в процессе игры нам не раз придется догонять кого-либо (или, соответственно, убежать от кого-либо) на своих двоих, а возможно, придется заняться и чем-либо более интеллектуальным (слежкой, например). Интересна и предусмотренная Reflection возможность чинить беспредел не только на улицах, но и в зданиях города (в часть из них можно заходить).

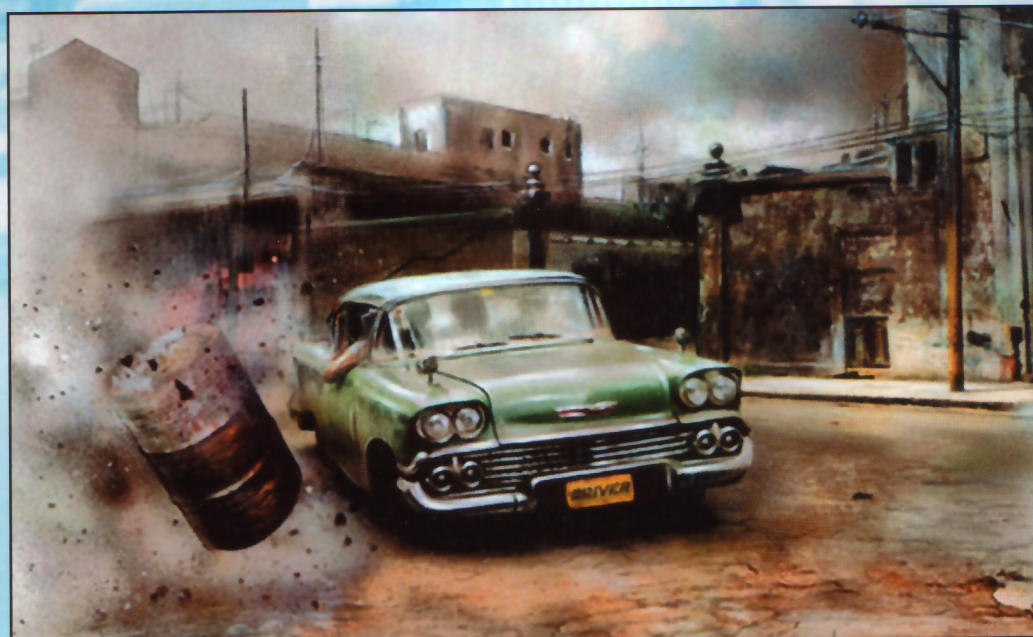
Ну и напоследок, информация для любителей испытать свои силы в поединке с живым соперником. Driver 2 будет поддерживать много-

Остались в прошлом однообразные повороты под девяносто градусов, появились мосты, тоннели, шоссе, соединяющие города между собой



пользовательский режим - до двух игроков на одной приставке одновременно. Причем играть можно будет как одной командой (режим Cooperative), так и друг против друга (Competitive). В общем, понравиться должно всем.

Алексей Ковалев
 happosai@mail.ru



SPYRO 2

GATEWAY TO GLIMMER

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT



PLAY SPORT STATION

СПОРТ, СПОРТ, СПОРТ

Отсчет начался. Осень, а вместе с ней и приход PS-2 уже не за горами. Однако время "лебединой песни" для PSX еще не пришло. PlayStation по-прежнему остается самой популярной (и поддерживаемой) игровой платформой в мире, и статус этот останется неизменным как минимум в течение года. А это значит, что нас еще ждет немало интересных открытий, радостей и (что, увы, неизбежно) разочарований. Список игр, запланированных к выпуску до конца этого года, впечатляет как количеством, так и разнообразием, и рассказать обо всех в рамках одной обзорной статьи, конечно же, невозможно (даже простое перечисление названий заняло бы несколько страниц). "Нельзя объять необъятное", - говорил Козьма Прутков. Поэтому в этом номере мы решили ограничиться лишь обзором спортивных новинок. Итак, спорт на PlayStation: что нового?

"Уронила Таня мячик"

Мяч по праву признан одним из самых популярных спортивных снарядов тысячелетия. Количество видеоигр со сферическим снарядом в "главной роли" в этом году, как всегда, велико.

Начнем с российской народной игры - футбола. В этом году нас ждет немало любопытного. Свой футбольный симулятор планирует выпустить Electronic Arts. FIFA 2001 должен выйти осенью и будет представлять собой модифицированную версию FIFA 2000 с обновленными списками игроков,

клубов и незначительными изменениями игрового процесса. Европа в свою очередь тоже старается не отстать от американцев, но, увы, счет пока не в нашу пользу. Из более-менее серьезных футбольных проектов европейского происхождения можно выделить разве что Ronaldo V-Football от Infogrames. Игра создается под надзором и при участии самого Рональдо и, как обещают разработчики, будет содержать все фирменные удары и пасы именитого бразильца. В некоторых странах она уже появилась в продаже, тем не менее, мы решили также включить ее в наш небольшой обзор.

Несколько интересных футбольных проектов представит нынешней осенью Страна восходящего солнца. Прежде всего, это выходящая в августе американизированная версия International Superstar Soccer (Konami), вместе с лицензией американской футбольной лиги получившая новое название - ESPN MLS GameNight и продолжение неудачно дебютировавшей Libero Grande (основной особенностью игры было то, что игрок управлял не всей командой, а одним футболистом, менять которого в процессе матча было нельзя) - Libero Grande 2 от Namco. Выпуск последней за пределами Японии пока не планируется.

А теперь новости для любителей футбола "неторопливого". В этом году выходят в свет две стратегические игры, посвященные футболу Premier Manager 2000 от Infogrames Entertainment и Player Manager 2000 от 3DO. Обе игры (как ясно из названия) являются симуляторами менеджмента, где игроку отводится роль коммерческого директора футбольного клуба, задача которого - вывести подопечную команду "из грязи - в князи". По словам 3DO, свою игру они делают, пользуясь опытом менеджеров высшего звена известнейших клубов (Bobby Robson, Graham Taylor и Harry Redknapp), зато Infogrames в свою очередь обещает целых пять высших лиг: английскую, немецкую, испанскую, французскую и итальянскую.

На этом, пожалуй, закончим с футболом европейским и перейдем к американскому. Несмотря на полную неудобоваримость в глазах европейцев, американский футбол является одним из любимых развлечений (в том числе и электронных) в США. На ближай-

NBA LIVE 2001



Electronic Arts, как всегда не разочаровывает. Ее новый симулятор баскетбола NBA Live 2001 должен в очередной раз поднять планку качества среди подобной продукции.



шие два месяца в Штатах назначены релизы: NFL Blitz 2001 (Midway), NFL GameDay 2001 (SCEA) и NCAA Football 2001 (EA Sports). А чуть позже - осенью ожидается очередное (уже одиннадцатое по счету) продолжение классической серии Madden NFL 2001 также производства EA Sport. Основным "пряником" нового Madden'a будет свежеприобретенная лицензия от "Ассоциации Тренеров НФЛ" (NFL Coaches Club), позволившая EA включить в игру реальные физиономии и фирменные стратегии этих самых тренеров.

Еще одним широко представленным в виртуальном мире "национальным" американским видом спорта (правда, в отличие от вышеупомянутого "футбола", сумевшим завоевать популярность по всему миру) является баскетбол. В этом году за звание чемпиона в очередной раз схватятся вездесущая EA Sport с NBA Live 2001 и SCEA с NBA ShootOut 2001. Electronic Arts пытается привлечь игроков на свою сторону "реальными" стадионами, а также использованием в качестве актера Motion Capture восходящей звезды баскетбола Kevin'a Garnett'a.

SCEA же в свою очередь весьма успешно "утрачивает нос" EA невероятной по качеству графикой и совершенно новой системой контроля за бросками Touch Shooting.

Слегка разбавить затянувшийся дуэт "титанов" решила компания Midway Entertainment, решившаяся возродить некогда популярную серию NBA Jam под названием NBA ShowTime и заручившаяся для этих целей поддержкой крупнейшего телеканала NBC и лицензией NBA. Новый NBA Jam получил официальное название NBA ShowTime: NBA On NBC и появится в продаже в ближайшее время.

Среди других проектов, привлекавших наше внимание, стоит упомянуть симулятор пляжного волейбола от Infogrames с длинным названием - Power Spike Pro Beach Volleyball, отличившийся на редкость симпатичной графикой, и просто как представительницу еще одного вида "спорта с мячом", обновленную версию EA'вского виртуального гольфа - Tiger Woods PGA Tour 2001. Они, как и большинство ранее упомянутых игр, появятся на прилавках магазинов этой осенью.

RONALDO V-FOOTBALL



Лучший европейский симулятор футбола.

Готовы сани летом, или виртуальная метель в середине августа

Среди исконно зимних спортивных развлечений на PlayStation вот уже который год безраздельно царствуют хоккей и сноуборд. Хоккейные баталии на PSX в этом году представлены в двух вариантах от SCEA и EA - NHL FaceOff 2001 и NHL 2001 соответственно.

Обновленная NHL будет включать в себя все 30 команд лиги (включая новичков Columbus Blue Jackets и Minnesota Wild), а также лучшие зарубежные команды, в число которых умудрились попасть Украина и Литва. Сам же процесс игры теперь станет более

тов. Предполагается, что в результате вышеупомянутых действий игра станет более реалистичной и, будем надеяться, менее занудной.

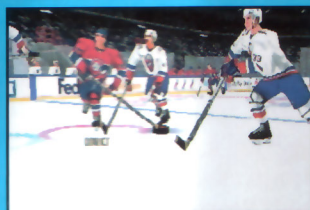
"Темной лошадкой" в этом году стала THQ с разрабатываемой по лицензии от MTV Sports Pure Ride. В игре будет более двадцати "настоящих" сноубордов в комплекте с именитыми спортсменами, около 25 трасс и довольно любопытный режим Build a Mountain, позволяющий построить собственную трассу.

А вот весьма достойный симулятор сноуборда Chill (совместный проект Eidos и Silicon Dreams), планировавшийся к выходу этим летом, к сожалению, по ряду причин был отменен.

NHL 2001



Хоккейные симуляторы у EA Sports всегда получались лучше, чем у всех. Будем надеяться, что в 2000 году EA продолжит эту традицию.



глубоким и позволит игроку максимально полно контролировать команду как на поле, так и в перерывах между матчами.

В отличие от EA, SCEA не очень-то кичится NHL'овской лицензией и основные силы предпочитает вкладывать в проработку игрового процесса. В частности, как и в вышеупомянутой NBA ShootOut, в FaceOff 2001 будет внедрена новая система проведения бросков - Shot Aim, кроме того, SCEA решила существенно доработать AI и сменить физическую модель на более реалистичную. Надеюсь, 989 Studio справится.

К сожалению, в этом году заметно поредели ряды симуляторов сноуборда. Достойных кандидатов на чемпионское звание раз, два и обчелся. Пока в гонке претендентов лидирует Cool Boarders 2001 (SCEA). На разработку очередной части своего детища Sony бросила в качестве консультантов целых 10 профессиональных сноубордистов.

Extrim - покой нам только снится

Линейка экстремальных игр, представленная в этом году на PlayStation, на редкость разношерстна и, как всегда, оригинальна - от скейта до горного велосипеда. Но даже на этом фоне решение американской конторы Ubi Soft, намеревающейся выпустить первый в истории PlayStation (да и всех остальных платформ, насколько я знаю, тоже) симулятор серфинга, поражает своей необычностью. Ubi закупила у Association of Surfing Professionals все необходимые лицензии и теперь собирается использовать их с максимальной эффективностью, создав "самый реалистичный в мире" виртуальный серфинг.

THQ представила очередную симулятор скейтборда - MTV Sports: Skateboarding Featuring Andy McDonald. 25-ти уровней, меняющейся словно по мановению волшебной палочки погоды и участия

Энди МакДональда с 60 фирменными трюками, по мнению разработчиков, будет вполне достаточно, чтобы обеспечить их детищу популярность. Своеобразным противовесом THQ выступила EA с "несерьезным" симулятором RollerJam, больше всего напоминающим Skitchin времен Sega MegaDrive (то есть девушки, скейты и файтинг в одном флаконе). Это, конечно, не совсем спорт в широком понимании этого слова, но зато будет весело.

COOLBOARDERS 2001



Очередное продолжение CB должно исправить все его старые ошибки.

Для людей, уставших от досок (роликовых, снежных, а скоро еще и водных), компания Acclaim приготовила приятный сюрприз. Dave Mirra Freestyle BMX позволит вам сесть в седло навороченного "горного" велосипеда и попробовать свои силы в исполнении хитроум-

ных трюков. Судя по всему, игра будет иметь "долгоиграющую" направленность, с постепенным развитием персонажей, изучением трюков, приобретением новых велосипедов и т.д. Обещан сильный "multiplayer" (10 режимов) и оригинальная система генерации крушений Skeletal Dynamics System, делающая каждую аварию неповторимой.

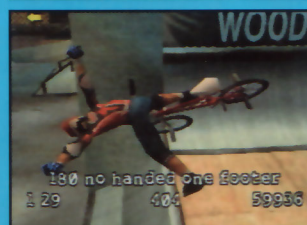
Эх, размахнись рука! Мордобой в электронной форме

Любители виртуальных поединков также не остались без внимания. В ближайшее время должна выйти целая плеяда многообещающих "файтингов" (если, конечно, это слово здесь уместно). Прежде всего, компания Acclaim уже в конце августа представит новую игру, сделанную по лицензии от ECW и получившую название ECW: Anarchy Rulz! AR является переработанной версией Acclaim'овской же WWF: Attitude и предложит вниманию игроков 60 "реальных" борцов, 25 различных режимов игры (включая довольно оригинальные, по крайней мере по названию: Street Fight и Inferno Match) и красочный комментарий Joel'я Gertner'a и Joey Styles'a.

"Спорт для настоящих джентльменов" - бокс - в этом году переживает всплеск интереса со стороны разработчиков. На данный момент в производстве находятся целых три игры, посвященных этому увлекательному состязанию.

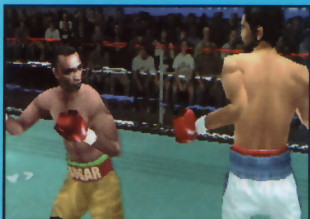
Acclaim, недавно заключившая многолетний контракт с HBO Properties, готовит к выпуску первую игру в линейке продуктов HBO - HBO Boxing. Игрок сможет

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX



Перед вами одна из самых многообещающих игр, посвященных экстремальным видам спорта. Но вот сможет ли она на равных сразиться с Tony Hawk?

KNOCKOUT KINGS 2001



В Knockout Kings 2001 нас снова ждут бои между всеми самыми известными боксерами современности. А фанатам большего и не надо.

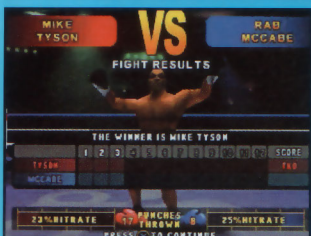
примерить на себя боксерские перчатки таких знаменитостей, как Rocky Marciano, Sugar Ray Robinson, Hasim Rahman. Также впервые в игре такого рода будут присутствовать боксеры-женщины - Mia St. John и Bridgett Riley. Смелый и довольно любопытный ход.

Впрочем, пафосная EA тут же умудрилась поставить Acclaim на место, "втиснув" в Knockout Kings 2001 не только реальных боксеров (женщины среди них, кстати, тоже есть), но также многочисленных продюсеров, рефери, комментаторов и даже конференсье. Вдобавок EA анонсировала совершенно новую систему боя Dynamic Punch Control, позволяющую игроку создавать практичес-

ки бесконечное количество собственных комбинаций ударов.

Из европейских проектов наше внимание привлекла Mike Tyson Boxing от Codemasters. Кроме возможности играть за "Бешеного Майка", британцы "дразнят" игроков обещаниями невиданного доселе реализма. Даже такая мелочь, как пот на телах виртуальных спортсменов, не ускользнула от внимания разработчиков. Данью реальности также стало введение в игру элементов менеджмента. По словам Codemasters, таким образом они надеются показать игрокам, что бокс - это не только сила, но также разум и коммерческая смекалка".

MIKE TYSON BOXING



Английская компания Codemasters в этом году собирается доказать нам что бокс это не только сила, но также разум и коммерческая смекалка.

Газ до упора, или какой же разработчик не любит быстрой езды.

Технические виды спорта неизменно популярны среди владельцев приставок, и чутко реагирующие на запросы рынка разработчики, как всегда, предлагают горячие развлечения на любой вкус.

Начнем с новостей европейских. Английская контора Ubi Soft ведет работу над очередной версией симулятора "Формулы - 1" - F1 Racing Championship. Главным козырем британцев стала эксклюзивная лицензия FIA. Это значит, что все машины, трассы и гонщики, присутствующие в игре, будут реальны. Даже AI программируется таким образом, чтобы поведение виртуальных гонщиков максимально точно соответствовало стилю вождения их реальных прототипов.

NASCAR 2001



Одно из любимейших развлечений американцев в этом году снова обретет электронную форму.

Теперь новости из-за океана. EA, ненадолго отдав "Формулу" на откуп европейцам, сосредоточила силы на разработке очередной части американского всенародно-го развлечения NASCAR Racing. NASCAR 2001 будет базироваться на новейшем EA'вском "движке". Который, кроме чисто косметического эффекта (выражающегося в заметно похорошевшей графике), обеспечит более реалистичную физическую модель и вдобавок прибавит "ума" компьютерным гонщикам.

Acclaim же вплотную занялась мотогонками. Их первый проект - симулятор мотокросса Freestyle Motocross: McGrath vs. Pastrana. Игра, как ясно из названия, разрабатывалась при участии корифея кроссовых гонок Jeremy McGrath'a и восходящей звезды мотоспорта Travis'a Pastrana. По словам Acclaim, в своей гонке они собираются связать в единое целое

MOTOCROSS



Новая мотоциклетная гонка от Acclaim объединит будущее и настоящее этого вида спорта.

настоящее мотокросса, которое символизирует McGrath, и будущее, которое символизирует Pastrana. Вторая гонка от Acclaim называется Ducati и будет целиком и полностью посвящена мотоциклам этой известной испанской фирмы. Причем наряду с моделями современными в игре будут присутствовать и наиболее популярные машины прошлых лет.

Рыбалка - спорт настоящих мужчин

Симуляторы рыбалки как веяние моды на все электронное появились совсем недавно и до последнего времени были представлены исключительно играми японских производителей. Однако этим летом монополия рыбалку. В AB вы найдете все, что настоящий рыбак может желать от "настоящей" электронной рыбалки: воду, удочки, всевозможную приманку и, конечно же, рыбу. Очень много рыбы. Но больше всего внимание игроков Action Bass, несомненно, привлечет своей ценой - всего 9 долларов и 99 центов. Рыбаки, это ваш шанс!

Как видите, кризис жанра нам пока не грозит. Уверен, любители компьютерных соревнований с легкостью найдут в предложенном ассортименте игру по вкусу. Я же добавлю лишь одно. При всем очаровании и реализме спорта электронного не забывайте о спорте обыкновенном. Ведь, как показывает практика, полчаса бега реального куда полезнее даже десяти часов бега виртуального.

Алексей Ковалев
happysai@mail.ru



ОБЗОР

28	Colin McRae Rally 2	28
32	Legend of Dragoon	32
40	Destruction Derby Raw	40
42	In Cold Blood	42
46	Street Fighter EX 2	46



- 1 Таких игр не бывает.
- 2 Полный провал по всем статьям.
- 3 Тихий ужас, в который хоть как-то еще можно играть.
- 4 Уровень ниже среднего.
- 5 По всем параметрам средняя игра.
- 6 Более-менее приличная игра, отставшая от своих конкурентов на пару лет.
- 7 Хорошая игра с мелкими недостатками.
- 8 Очень хорошая игра.
- 9 Почти идеальный продукт, который можно рекомендовать широкому кругу игроков.
- 10 Недостижимый идеал, к которому всем нужно стремиться.

Графика: оценивается то, как выглядит с художественной и технической точки зрения та или иная игра.

Звук: оценивается звуковое и музыкальное сопровождение игры.

Gameplay: оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного продукта.

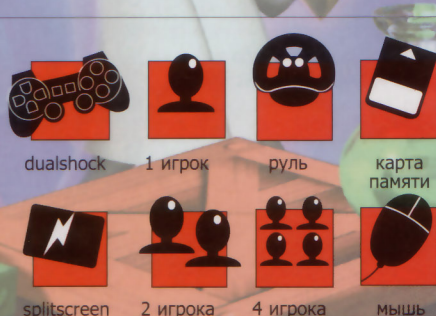
Оригинальность: насколько та или иная игра отличается от своих собратьев.

Используемые обозначения

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	5
ЗВУК	5
GAMEPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

5.0



COLIN MCRAE RALLY 2.0

Жанр: ралли
Издатель: Codemasters
Разработчик: Codemasters
Количество игроков: 1-2
Альтернатива: Gran Turismo 2,
 Colin McRae Rally

Компьютерные и видеоигры распространены по всему миру, но в каждом из регионов (традиционно мы разделяем игровой мир на Японию, Америку и Европу) популярны свои жанры, свои игровые компании и собственные иконы - игровые дизайнеры. Япония - зона RPG, в Америке среди прочих чрезвычайно популярны спортивные игры. Европа фанатеет от гонок. В особенности от раллийных.

Старая английская компания Codemasters, что называется, "собаку съела" на гоночных играх. Впрочем, в отличие от другого маститого англичанина Джеффа Краммонда, ребята из Codies (а именно так ласково прозвали англичане любимое издательство) никогда в разработке своих гоночных игр не исходили из принципа "реалистичность - это все". Напротив, компания эта стала известной благодаря шедевральной гоночке под названием Micro machines и лишь затем поразила своих соотечественников сначала чрезвычайно удачной интерпретацией английского чемпионата автомобилей класса GT, а потом уже и шедевральным Colin McRae Rally. Разговоры о начале работы над сиквелом пошли сразу же после выхода в свет ставшего самой успешной раллийной игрой в истории Colin McRae Rally, в одной только Англии проданного более чем миллионным тиражом.

Colin McRae Rally 2.0 - игра английская до мозга костей, классическая, неторопливая и грациозная. Она не предоставляет игроку радости тотального погружения и в то же время притягивает его своим безукоризненным стилем. Это не симулятор, но и совсем уже не аркада. Как и знаменитый лондонский туман, творение Codemasters многогранно, его невозможно охватить и понять сразу целиком. Приходится уделять внимание деталям, а этого журналисты ох как не любят! Но ничего не поделаешь, придется разбираться по кусочкам.

Основной целью Codemasters в создании CMR2.0, похоже, была необходимость адресовать игру



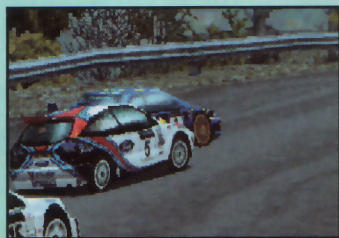
как можно более широкой аудитории, намного большей, чем та, что играла в первую серию. Поэтому, как и в случае с небезызвестным Gran Turismo 2, было решено делать игру, во-первых, невероятно модную, а во-вторых, простую и доступную. И похоже, что в погоне за этой доступностью и расширением игровых возможностей разработчики стремились захватить в и без того весьма объемную игру как

сы эти сделаны на манер раллийных участков, но только намного короче и без особенных деталей, так что с тем же Need for Speed получившееся сравнить сложно. Честно говоря, выглядит это достаточно нелепо, тем более что как управление, так и физическая модель в игре никак не предназначены для кольцевых гонок с участием машин, ведомых искусственным интеллектом. В результате

всех этих реверансов в сторону Gran Turismo аркадный режим стал выглядеть так же нелепо, как и раллийный в GT2. Обменявшись любезностями, эти игры (и их разработчики), к счастью, все-таки нашли, что больше делить им нечего, и каждая занялась более привычным для себя делом. Основной режим Championship включает в себя все этапы чемпионата мира по раллийным гонкам, при-

Colin McRae Rally 2.0 - игра английская до мозга костей, классическая, неторопливая и грациозная. Она не предоставляет игроку радости тотального погружения и в то же время притягивает его своим безукоризненным стилем. Это не симулятор, но и совсем уже не аркада. Как и знаменитый лондонский туман, творение Codemasters многогранно, его невозможно охватить

можно больше дополнительных нововоротов. Так, в CMR появился совершенно немислимый режим Arcade с кольцевыми трассами и шестью машинками, бешено носящимися по ним и пытающимися друг друга обогнать. Причем трас-



Даже на "старушке" PlayStation английский шедевр Colin Mc. Rae Rally выглядит и играется по-настоящему современно, чего не скажешь о большинстве иных гонок для нашей платформы.

чем на этот раз подбор текстур и дизайн поворотов делался не со слов чрезвычайно компетентного МакРэя, а осуществлялся, так сказать, "в полевых условиях". Codemasters сочла нужным командировать художников и дизайнеров в места проведения ралли, в результате чего все без исключе-



В Colin Mc. Rae Rally 2 разницу между гравием, асфальтом или снегом вы сможете ощутить не только визуально. Каждый тип покрытия потребует от овладения совершенно новыми навыками вождения, а также максимального внимания к дороге.

ния трассы стали выглядеть живее, реалистичнее, и главное, разнообразнее. Кстати говоря, детальное и весьма заинтересованное участие легендарного гонщика в процессе создания игры стало для Codemasters бесценным опытом. Советы МакРэя помогли более четко прочувствовать физические параметры автомобилей, разграничить действия по настройке, а в качестве мини-бонуса шотландец самостоятельно наговорил свои впечатления от каждого из этапов чемпионата, которые вы можете слышать во время вступительного ролика очередного этапа.

Все-таки главным достижением Codemasters в сиквеле стало вовсе не улучшение графики и не оптимизация управления, а именно ди-

зайн трасс и внесение максимального количества разнообразных элементов в их конфигурацию. Впервые, теперь любая, даже самая короткая трасса является сама по себе совершенно уникальной, со своим ландшафтом, растительностью, объектами на трассе (будь это поленница, одинокий домик или хотя бы трехтонный булыжник, об который вы непременно шандарахнетесь со всей дури подвеской). Еще одна немаловажная деталь - тип дорожного покрытия. Примитивные "гравий-мокрый", "гравий-снег" ушли далеко в прошлое, и теперь мы сможем созерцать как минимум пять-семь типов асфальта, гравия, песка, снега и льда, причем каждый из этих типов способен различным образом влиять на управляемость

Colin McRae: Первый чемпион мира по ралли из Шотландии.

МакРэй - один из самых удачливых и популярных раллийных гонщиков в мире, который стал символом одновременно яркого водительского таланта и грамотного коммерческого использования собственного имени. Профессионально занимается гонками с девятнадцати лет, трижды чемпион Великобритании по ралли, обладатель множества призов второстепенных чемпионатов. В 1991 году молодого 22-летнего пилота пригласили выступить в мировом раллийном кубке FIA (та же самая организация, что проводит и гонки "Формулы 1") в команду Subaru, переживавшую тогда не лучшие времена. Появление новичка, который в первой же гонке занял второе место, а по итогам сезона выиграл еще одну и несколько раз светился на подиуме, вдохнуло жизнь в несколько захиревшую команду. Немедленно объявились и богатые спонсоры из концерна British-American Tobacco, окрасившие Subaru в привычные цвета своей сигаретной марки 555. Пик карьерного успеха МакРэя пришелся на 1995 год, когда он с огромным преимуществом выиграл чемпионат мира, став первым британцем, являющимся обладателем этого титула. Впрочем, успех этот оказалось слишком сложно закрепить. С приходом в гонки "летучих финнов" Мики Хаккинена в "Формулу 1" и Томми Мякинена в ралли шотландцу пришлось несколько умерить свой аппетит. И пусть он отставал от конкурента совсем немного, но ни в 1996, ни в 1997 году выиграть титул ему не удалось.

Подписав контракт с Ford на 1999-2001 годы, McRae вплотную занялся продвижением марки Ford Focus, которая поначалу также не вполне оправдывала надежды. Однако в сезоне 2000 года, похоже, все постепенно налаживается. Пока McRae - третий в чемпионате, но он лишь немного отстает от коллег из команд Subaru и еще одного новичка-финна из Peugeot.

Зато на денежном фронте все обстоит намного лучше. McRae - это, пожалуй, самый высокооплачиваемый и затребованный в рекламе пилот в современном гоночном мире (ну, после звезд "Формулы", разумеется). Он участвует в рекламных акциях Ford, снимается в видеороликах, является хозяином собственной марки одежды, преуспел даже в компьютерных играх, как видите. И почему-то у нас есть уверенность в том, что его совместная работа с Codemasters наверняка не последняя...

машины. Соответственно, каталунский этап проходит по большей части по гравию и скалистой горной дороге, а, например, во Франции вы будете развезжать на гигантских скоростях по подлым асфальтированным дорогам с кучей неожиданных поворотов. Соответственно, в Англии придется крутиться на грязном пятачке вокруг нескольких замков, попутно купаясь в реке и утопая в заболоченной почве. Как при этом управляется машина, рассказать невозможно. Это надо видеть, чувствовать самому. Признаюсь честно, порой мне кажется, что Codemasters нашли чуть ли не золотое сечение в соотношении адекватности управления и реалистичности поведения машины.

Схема прохождения игры со времен первой серии практически не изменилась, за исключением того, что уровень сложности Normal открыт с самого начала, так что, по большому счету, Easy следует использовать исключительно для тренировки. Возможности по настройке машин резко увеличились, и теперь изменять и подправлять можно по меньшей мере десять различных параметров - от схода-развала колес до чувствительности тормозной системы и рисунка протектора шин. При этом выиграть хотя бы одну гонку без предварительных настроек уже на нормальном уровне сложности становится практически невозможно - главным соперником (даже если и напарником) все равно остается неу-



Ford Focus

Одна из последних разработок концерна Ford примечательна по многим причинам. Во-первых, Focus является первым базовым автомобилем Ford, который был полностью разработан не в Америке, а в Европе, если быть точнее, то в немецком подразделении Ford. Будучи вторым после Ford Ka в дизайнерской линейке, условно выражаясь "Фордов с треугольными фарами", Focus, тем не менее, является настоящим

флагманом массовой автоиндустрии и своим впечатляющим дизайном поразил буквально всех. Действительно, столь смелые, а главное, удачные дизайнерские решения принесли новой семейной машине Ford такую популярность, что ее начали воспринимать как очередную модную штучку. Удивительно, но иметь в гараже Focus сегодня настолько же престижно, как какой-нибудь Porsche или спортивную модификацию BMW. Просторный салон, мощный двигатель, высокая

экономичность и революционный дизайн - вот главные секреты автомобиля года. Ну а достаточно успешное участие команды Ford Focus Martini в мировом чемпионате ралли показывает, что и в спортивном отношении автомобиль весьма удался. Попробовать себя за рулем Focus'a можно и в CMR2. Раскрою маленький секрет: это самая стабильная и сбалансированная машина в игре. Впрочем, иначе и быть не могло. Ford Focus - автомобиль года 1999 в Европе и 2000 в Америке.

Codemasters: 14 лет самосовершен- ствования.

Компания Codemasters была образована братьями Дэвидом, Ричардом и Джимом Дарлинг-ами в далеком 1986 году и вышла на рынок с чрезвычайно простой, но очень успешной концепцией многопользовательской гонки на микро-машинках. Игра так и называлась - MicroMachines. Фактически, Codemasters открыли новую грань давно известного жанра, и успех этого открытия был сенсационным. С тех пор Codies стали чуть ли не самым любимым английским разработчиком, конкурируя по степени народной любви лишь с Rare, которая, правда, потеряла независимость и часть самых ярких фанатов, продавшись с потрохами японцам из Nintendo. Занимательный факт: с 1986 года по настоящее время игры, выпущенные Codemasters, находились на вершинах английских чартов в общей сложности более 800 недель. Продукты компании всегда пользовались неизменным успехом у себя на родине, причем это относится даже к таким, по меньшей мере, странным проектам, как, например, Music 2000, однако ни в Америке, ни в Японии игры Codemasters никак не шли. Впрочем, уже в конце прошлого года Codies решились взяться за американцев всерьез и открыли в Штатах свое подразделение. Отныне их игры будут выходить на всех рынках без задержки. В ближайшее время Codemasters планирует выпускать игры на всех популярных платформах - от PC до PlayStation, PS2 и Dreamcast. В компании работает более 350 сотрудников, а офисы и студии разработки Codemasters открыты в США, Германии, Франции, Испании и Голландии.

томимый McRae. С другой стороны, чрезвычайно удобный и стильный (правда, слишком уж дуболомно слезанный у Namco'вского сериала Ridge Racer) интерфейс позволяет произвести все необходимые операции в считанные секунды.

С графической точки зрения Colin McRae Rally 2.0 можно смело называть самой красивой гоночной иг-



рой на PlayStation, с естественной оговоркой относительно того, что вы видите на экране лишь один автомобиль одновременно, а в массовых заездах в Arcade графика становится несколько примитивнее, да и трассы там скучные и короткие. Богатое убранство трасс, включающее не только типичные для первой серии дороги, овраги и деревья, но также реки и озера, транспортные развязки (правда, в несколько нетипичном



Во второй серии количество трасс перевалило за 70. Думается, этого произведения хватит еще надолго. Ведь самое главное в нем - это феноменальное качество исполнения. Да, здесь вы не найдете эффектных и запоминающихся на всю жизнь поворотов и не сможете испытать на себе всех аспектов абсолютной реалистичности, но зато получите взамен другое, не менее важное впечатление.

стиле), целые деревеньки и городки, расположенные вдоль трассы, - все это оживляет игровой мир. При этом при таком великолепии трасса все равно целиком загружается в память приставки и в процессе прохождения (проезжания) ничего, кроме музыки, дополнительно не загружается. Что, естественно, положительно сказывается на стабильности частоты смены кадров.

В первую часть CMR я перестал играть лишь за пару месяцев до выхода продолжения. Что-то притягивало, заставляло вновь и вновь кататься по плохо запоминающимся поворотам, вновь и вновь проверяя остроту реакции, - ведь запомнить 48 практически одинаково выглядящих, но таких разных трасс совершенно невоз-

можно. Во второй серии, по сведениям разработчиков, количество трасс перевалило за 70. Думается, этого произведения хватит еще надолго. Ведь самое главное в нем - это феноменальное качество исполнения. Да, здесь вы не найдете эффектных и запоминающихся на всю жизнь поворотов из Daytona и не сможете испытать на себе всех аспектов абсолютной реалистичности, но зато получите взамен другое, не менее важное впечатление. Кайф от высокой скорости, головокружительных виражей и мимолетного ощущения триумфа от очередной надписи о пятисекундном преимуществе, а главный - от мощной красивой машины, которая тебя слушается... Настоящий шедевр.

Сергей Овчинников

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Великолепный дизайн трасс при их фантастическом изобилии, солидная графика, практически идеальный баланс между простотой управления и реалистичностью поведения автомобиля. Лучшая раллийная гонка на планете!

Недостатки: Ничего такого, что бы могло испортить настроение, кроме глупого аркадного режима, в CMR 2.0 нет.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	10
ЗВУК	10
УПРАВЛЕНИЕ	10
GAMEPLAY	10
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	10

10

СЛОВО РЕДАКТОРА

Затягивающая и действительно суперкачественная ИГРА, которой могло бы гордиться любое издательство в мире. Разработчики из Codemasters в этот раз явно превзошли себя и соорудили настоящее гоночное совершенство.

LEGEND OF DRAGOON

Жанр: RPG
Издатель: SCEE
Разработчик: SCEI
Количество игроков: 1
Альтернатива: Final Fantasy VII

Начало RPG гигантомании на PlayStation положила Square, выпустив в прошлом году очередную часть своей нетленной саги Final Fantasy аж на четырех дисках. До этого, напомним, и два диска считалось более чем достаточно. Хотя от кого еще, кроме всем известной своим пафосом и любовью к масштабности Square, можно было ожидать подобного? Как оказалось, от самой Sony. Нынешней весной SCEI наглядно доказала, что делать RPG на четырех дисках по силам не только Square.

Когда я впервые услышал о "размерах" восьмой Final Fantasy, я был немало озадачен и весьма заинтригован. Один вопрос не давал мне покоя бессонными ночами: чем можно забить два с половиной гигабайта дискового пространства? Когда в редакции появилась Legend of Dragoon, подобные "мелочи" меня уже не беспокоили, я знал ответ - графикой. LoD выполнена по классической технологии пререндеринга. То есть заранее просчитанные фоны (по которым в определенных местах могут передвигаться герои), трехмерные персонажи и бои в реальном времени (впрочем, об этом потом). При таком раскладе, как правило, большая часть дискового объема уходит на графику, так получилось и в случае с LoD. Дизайнеры, художники и программисты постарались на славу, с толком воспользовавшись имеющимися ресурсами.

Сказать, что игра красива - значит не сказать ничего. Прекрасно прорисованные, проработанные до мельчайших деталей фоны, поражающие калейдоскопом феерических красок и разнообразием. Причем вдобавок к красоте мир Legend of Dragoon еще и отличается отменной продуманностью с точки зрения дизайнера. Я считал, что создать нормальный лабиринт при помощи пререндеренных фонов невозможно, SCEI доказала, что это не так. Да что там лабиринты и фоны, взгляните на персонажей - очаровательно, стильно и невыразимо живо. Если вы ищете воксель-



ных моделей, скелетной анимации, многослойного текстурирования и motion capture - в LoG их нет. Только достойная PS анимация и стиль, но поверьте, это значит многое. А чудесные видеоролики? Представьте себе, что компания Game Arts получила бы в свое распоряжение все ресурсы и финансовую мощь Square. Красиво и стильно. Причем,

речь идет не только о "силиконовых" роликах. Даже промежуточные сюжетные вставки, выполненные на трехмерном "боевом" движке, смотрятся вполне на уровне. Еще стоит упомянуть спецэффекты. Блики на объективе, пламя, которое без всякого преувеличения можно назвать "живым", вода... Я уже не говорю о заклинаниях и трансформациях. Чудное зрелище! Затянутое, но чудное. Однако больше всего в графическом оформлении Legend of Dragoon меня привлекла его поразительная цельность. Все в игре от комнат и лабиринтов до боев и видеороликов яв-

ляет собой единое целое. Вы не просто сменяете одну локацию другой - вы действительно переходите из комнаты в комнату, из города в город. Бесспорно, таким дизайном смог бы гордиться сам Еситак Аmano.

Я еще долго мог бы нахваливать визуальную привлекательность Legend of Dragoon. Однако, как бы





там ни было, но в RPG графика играет роль, не то чтобы второстепенную, но, скорее, вспомогательную по отношению к сюжету и игровому процессу. Согласитесь, вряд ли вы станете играть в RPG, в которой, кроме симпатичной графики, нет ничего стоящего. Графика - всего лишь фасад, оболочка, так сказать, "лицо", истинная же душа ролевой игры - сюжет.

Сюжет... Именно здесь впервые покачнулась моя незыблемая вера в способность SCEI сделать ролевую игру более величественную, чем FF. Хорошо, прилично, довольно

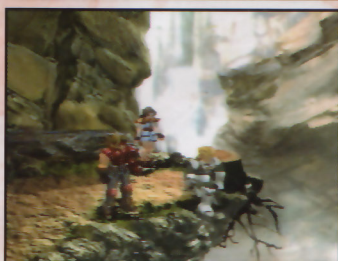
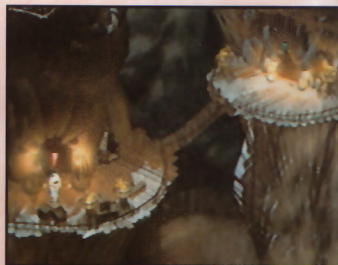
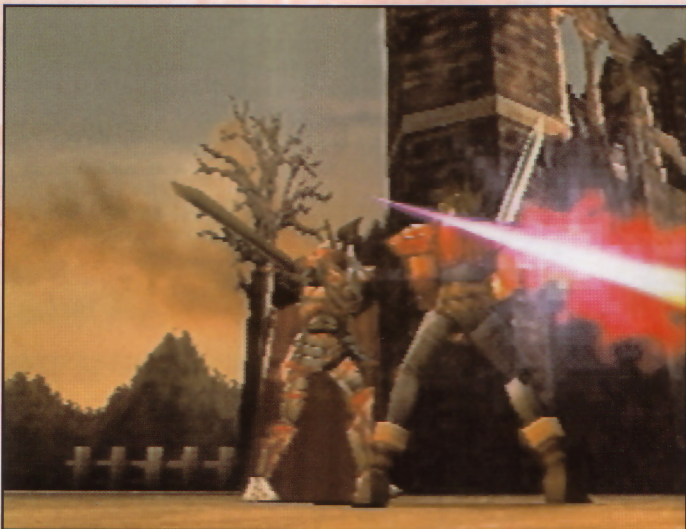
любопытно, но не великолепно, а жаль. Проработка персонажей, на мой взгляд, оставляет желать лучшего. Лично мне герои показались поверхностными, "картонными". Впрочем, не буду заострять на этом ваше внимание. Мои суждения во многом субъективны. К тому же, может, это только меня злоключения персонажей оставили равнодушным, а вот, например, Маша из Тамбова над ними проплакала три дня и зачет по латыни из-за этого "завалила". Что же касается собственно сюжета (и не просите - пересказывать не буду, из вредности), то он достаточно хорош. Звезд



Местами новая японская RPG Legend of Dragoon просто поражает игрока своей отменной, по крайней мере для PlayStation, графикой.

с неба не хватает, но вполне на уровне. Единственный заметный недостаток - это определенная шаблонность и, как результат, предсказуемость. Отношения всех героев построены в соответствии с классическими литературными канонами: главный герой - нелюдямая бука, но на самом деле "белый и пушистый", героиня терпеть не может главного героя, но на самом деле любит, раскаявшийся негодяй, значит, скоро умрет и т.д. Уже с середины второго диска я с уверенностью мог сказать, что ждет мою команду в финале, и, как показало время, я не ошибся. Впрочем, при всех "неровностях" сюжет достаточно крепок для того, чтобы заставить игрока, не выпуская джойпад из рук, провести сорок с лишним часов (именно столько заняло у меня прохождение Legend of Dragoon) перед экраном телевизора.

Если следовать начатой ранее линии и представить ролевую игру в виде некоего абстрактного существа с лицом-графикой и душой-сю-





комфортно для того, чтобы просто наслаждаться игрой, не тратя время и нервные клетки на постоянную борьбу с контроллером.

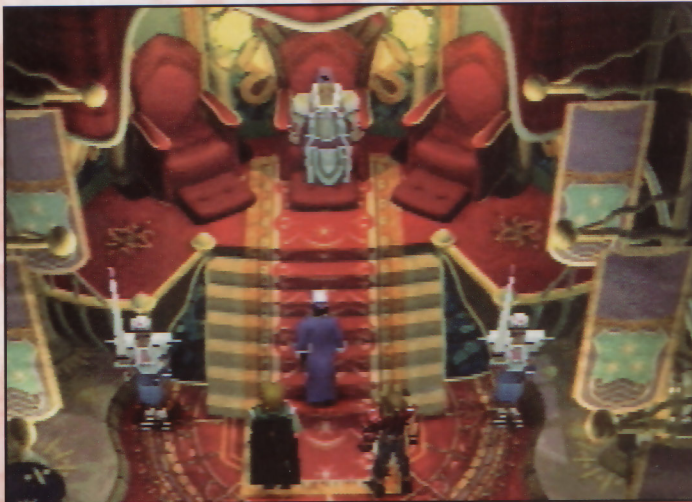
Теперь о боевой системе. Ключевым моментом в поединках с противником в LoD является так называемая система комбо-серий, или, если соответствовать игровой терминологии, Additions. В ходе каждого сражения прицельная рамка вашего персонажа наводится на противника, после чего производится удар. И если вы захотите нажать кнопку X в аккорат в тот момент, когда прицел "отцентрируется" на противнике, ваш герой произведет вдобавок к основному дополнительный удар. В начале это не очень-то полезно, но в дальнейшем, по мере накоп-

ры, персонажи могут превращаться в Dragoon'ов и в таком виде использовать более мощные удары и магию. Красиво, эффектно, но довольно бесполезно. Спецудары в Dragoon форме абсолютно такие же, как и у обычных бойцов (по крайней мере, по степени урона). Использование же магии - процесс слишком длительный, да и сами заклинания настолько мощны, что применение их против рядовых противников представляется занятием сомнительным (сродни стрельбе из пушки по воробьям). В результате весь игровой процесс сводится к монотонной цепочке комбо-серий, прерываемой лишь поединками с боссами и использованием целебных снарядов. Что, однако, не делает игру плохой. Просто она не такая, как FF. В любом случае, результат стараний SCEI достоин внимания, причем не только "хардкорных" RPG'шников. Рекомендую.

Алексей Ковалев



Трансформации героев — самая яркая часть боев в Legend of Dragoon.



жетом, то игровой процесс играет роль туловища. Некого костяка, на котором держатся все остальные элементы. Я думаю, не стоит надолго останавливаться на обычных вещах типа перемещения по локациям и игровому миру или системам меню. Скажу лишь, что в этом аспекте Legend of Dragoon не хуже и не лучше своих основных конкурентов. Все сделано добротно и на совесть. Менюшки, после того как освоишься с ними, вполне удобны, а управление достаточно

ления уровней, комбо-серии достигают 6-ти и более ударов и становятся весьма серьезным подспорьем в битвах. Впрочем, откровенно скажу, постоянная игра в "чижика-пыжика" на кнопках джойпада на поздних стадиях игры начинает утомлять.

Еще одна интересная возможность в арсенале игрока - это боевая трансформация, Dragoon Transformation. При помощи Spirit Points, зарабатываемых в ходе иг-

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Большое количество дисков никогда не являлось показателем качества игры, лишь косвенным свидетельством крупных сумм, вложенных в ее разработку. В случае с Legend of Dragoon можно сказать, что эти деньги были потрачены не зря.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	9
ЗВУК	8
УПРАВЛЕНИЕ	6
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

7.5

СЛОВО РЕДАКТОРА

Неровное графическое исполнение и шаблонный сюжет портят эту потенциально хитовую RPG от Sony.

rally | 2.0



2000

Codemasters®







OFFICIAL
PlayStation
РОССИЯ

SONY

THE LEGEND OF
DRAGON
COMPUTER
ENTERTAINMENT

colin | mcrae

OFFICIAL
PlayStation
РОССИЯ

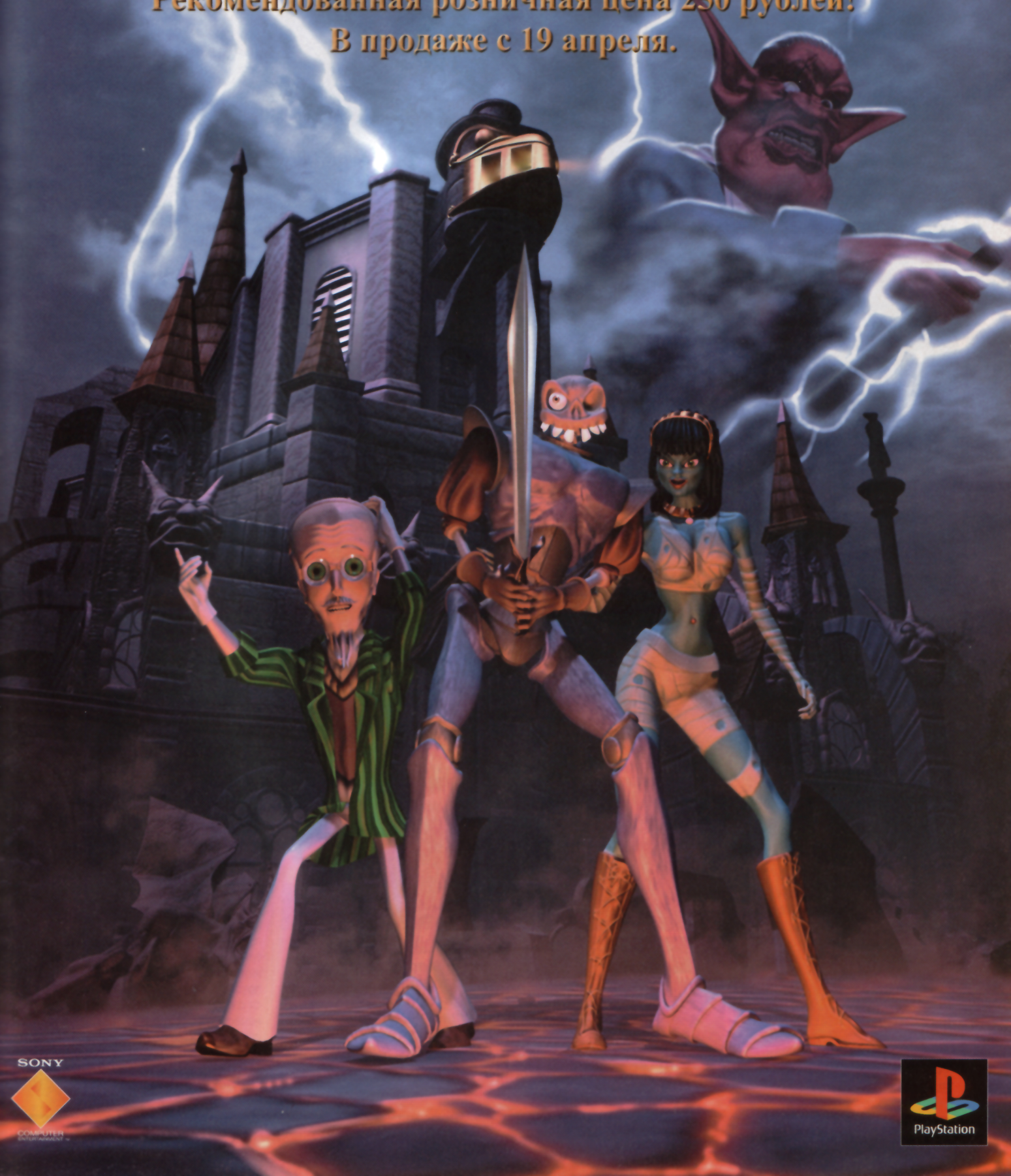


Medievil 2

ВПЕРВЫЕ! Официальная русская версия игры для Playstation!

Рекомендованная розничная цена 250 рублей!

В продаже с 19 апреля.



SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT



DESTRUCTION DERBY RAW

Жанр: Гонки
Издатель: Psygnosis
Разработчик: Studio 33
Количество игроков: 1-4
Альтернатива: Demolition Racer

Можно довольно долго удивляться, но Destruction Derby Raw получилась действительно достойным и интересным продуктом, несмотря на то, что работавшие до этого над играми из этой серии люди некоторое время назад слиняли из Psychosis в Pitbull Syndicate. Там они, если вы помните, наваяли Demolition Racer, который, как оказалось, возможно, даже проигрывает в разработке Studio 33 по ряду показателей.



Destruction Derby Raw, что совершенно естественно, использует все наработки знаменитого гоночно-деструктивного сериала, местами разнообразя кое-что новыми фишками, что, впрочем, не все игроделы порой применяют.

Основными режимами Destruction Derby Raw являются, рассчитанные на долгое времяпрепровождение чемпионаты, состоящие из весьма приличного количества гонок на разных трассах. К таким относятся Wreckin' Racing и Smash 4 \$. Первый режим - стандартный сезон; в каждой из гонок, включенной в него, надо набрать определенный лимит очков, чтобы пройти дальше. Очки начисляются за пихание противников в бок и за позицию на финише. Проходя определенные этапы, мы также сможем выбирать, по какой трассе нам больше по душе гоняться, некоторые вообще можно пропустить. Smash 4 \$ - режим для Destruction Derby достаточно новый и представляющий собой, по сути, почти то же, что и WR, с той разницей, что очки, получаемые после гонок, превращаются в деньги, на которые вы должны отремонтировать свою машину, проапгрейдить ее или же прикупить новую. В вашем гараже может находиться даже несколько автомобилей сразу, из которых вы перед гонкой будете иметь возможность выбрать наиболее подходящий для вас образец.



Надо сказать, что сам процесс рейсинга выполнен очень достойно, и кататься по трекам, параллельно расширяя конкурентов - очень даже интересное занятие. Местами, правда, все-таки возникают некоторые нарекания к отдельным фрагментам трасс, на мой взгляд, иногда грешащим не самым продуманным дизайном. Кроме того, управление, надо сказать, тоже, в общем, неудельно. Например, заметны некоторые проблемы с "поворачиваемостью", что, сами понимаете, не особенно радует. Впрочем, говорить, что управление хоть в какой-то мере неудобоваримо - значит погасить против истины.

Но кое-какие нарекания имеются. И

это стоит взять на заметку. Кстати, раз уж мы об управлении вдруг речь завели, надо сказать, что в Destruction Derby Raw появился ручной тормоз, без которого, как многие, вероятно, будут считать, вполне можно было бы и обойтись. Что, надо сказать, верно. Хотя, с другой стороны, кто знает, некоторые люди его, вероятно, используют с пользой для себя, а не просто с целью нажать на кнопку, раз уж она на пульте имеется. Я даже иногда так поступаю, особенно на здоровой арене (или на крыше небоскреба, откуда того и гляди улетишь): когда тебя атакуют несколько машин, это оказывается неплохим.

Destruction Derby Raw, что совершенно естественно, использует все наработки знаменитого гоночно-деструктивного сериала, местами разнообразя кое-что новыми фишками. Можно довольно долго удивляться, но эта игра получилась действительно достойным и интересным продуктом.

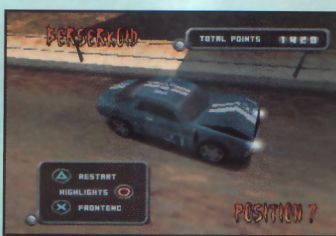


Как вы можете сами понять по скриншотам, выглядит новая серия Destruction Derby достаточно прилично. Ну а про то как она играется — читайте в статье.

В стороне от всех этих гоночных режимов стоит раздел Battle, как обычно, представляющий собой одно большое автобездумие, единственной целью в котором является разогнаться по сильнее и ka-a-a-а-авмазать со всей дури, при этом не оказавшись размозженным и разбитым самому. Набор вариантов всепоглощающего уничтожения достаточно широк и включает все виды увеселений, делящиеся на Assault, Destruction Derby, Pass Da Bomb и Skyscraper, в каждом из которых можно выбрать наиболее приглянувшуюся вам трассу, доступные на данный момент автомобили и выбрать, в свою очередь, один из подвидов данных соревнований. Например, режим Destruction Derby включает в себя как классическую его разновидность, так и Vampire, и любимый в геймерской среде Armageddon, в котором вам необходимо как можно дольше продержаться на арене, в то время как абсолютно все автомобили противников будут вас яростно атаковать, не щадя живота своего.

Но не удержусь от критики подчеркнуто деструктивной ипостаси Destruction Derby Raw. Что, на мой взгляд, весьма солидно портит впечатление - это порой чрезмерная ориентированность на подсчет очков с частым игнорированием всего остального. И если в гонимом-сезонных режимах это выглядит очень даже неплохо, то на грязной

арене с массой озверевших машин это иногда действует на нервы. Ведь иногда хочется, чтобы победитель определялся не по количеству касаний соперников, а по принципу оставшегося последним. А то получается, что за счет своего мастерства ты пытаешься выжить, а не пасть бесславно в бою, и, в конце концов, при успешном выполнении намеченных «выживательных» целей, оказываешься отнюдь не первым. Причем только потому, что ты бездумно не бодался с первыми встречными. Нет, конечно, бодаться можно и задумавшись, так сказать, но позвольте привести пример из практики, подтверждающий, насколько порой хромает эта самая ставка разра-



Разбивать виртуальные машины — занятие захватывающее. Смотреть же на него со стороны, как это не странно, также довольно интересно.

ботчиков на...эээ... "очковость". Случай из жизни: выбираю режим для двух плейеров, играю (нападая на всех подряд) только одним, а второго оставляю стоять на одном месте. В результате, я погибаю раньше, чем изначально "неживой" Player 2. Мало того, второй игрок, который постоянно стоял на одном месте и получал удары от кого попало, еще и набирает почти такое же, как и активный первый игрок, количество очков! Судите, что называется, сами.

К слову, раз уж мы заговорили о "многопользовании" в игре от Studio 33, имеет смысл тему продолжить. Итак, в Destruction Derby Raw имеется ценная (по идее) возможность играть вчетвером, причем двое могут резаться на одном экране. Вот только выглядит это не так, чтобы очень уж приятно. Само собой, количество кадров в секунду резко снижается, и не помогает даже то, что в попытках предотвратить это исчезает ряд спецэффектов вроде дымка, идущего от двигателей автомобилей

искореженных противников. Скорость игры заметно улетучивается, и играть хоть все еще и более-менее интересно (хоть и не всегда приятно), но по сравнению с нормальными полноэкранными режимами чувствуется очень заметная невооруженным (впрочем, для лучшего наблюдения можно чем-нибудь тяжелым и вооружиться на всякий пожарный) глазом разница.

И о глазах, а именно о визуальной части Destruction Derby Raw. Игра, что ни говори, симпатична. Кое-где. То есть имеют место некоторые, типа, "эффекты" с освещением, иногда немного жалкие, но все равно терпимые. Сами модели автомобилей, конечно же, до каких-нибудь

расфуфыренных машинок в Gran Turismo близко не дотягивают, хотя и совсем не уродливы, как вам наверняка может показаться с моих слов. В общем и целом, графическое оформление Destruction Derby Raw, я бы сказал, находится на хорошем уровне, не считая, конечно, того, что, по моему мнению, оно несколько тускло, вне зависимости от того, насколько сильно вы регулируете яркость телевизора. Правда, отрегулировать можно и до та-а-а-кой степени...

Ладно, покалякали мы тут о Destruction Derby Raw, а между тем время уже позднее, а я еще не поужинал. А значит, самое время исправлять положение и подводить итоги. И будут они достаточно неп-

лохими для детища Psygnosis, ведь что ни говори (а наговорить гадостей я мастер), а очередное Destruction Derby, в принципе, вполне удалось, несмотря на ряд достаточно неприятных недочетов. Уверен, поклонники подобных продуктов оценят его по достоинству и получат удовольствие, так же, как и все остальные. Главное - когда по split screen играешь, мотом не ругаться.

Александр Щербаков

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Очень неплохая игра в лучших традициях Destruction Derby, с рядом приятных нововведений и достаточно сильным игровым процессом. К недостаткам можно отнести местами не самый удачный дизайн трасс (но только местами), а также несколько "тусклое" графическое оформление и не всегда вызывающее восторг управление.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	8
УПРАВЛЕНИЕ	8
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

7.5

СЛОВО РЕДАКТОРА

Если вам еще не надоела гоночная серия Destruction Derby, то ее третья часть, даже со всеми ее проблемами и недоработками, скорее всего вас не разочарует.

In Cold Blood BLOOD

Жанр: adventure
Издатель: SCEE
Разработчик: Revolution Software
Количество игроков: 1
Альтернатива: Metal Gear Solid

Разработчики из Revolution Software прежде всего хорошо известны как создатели отличных квестов Broken Sword. И, надо сказать, одно время как-то непривычно было осознавать, что эта команда трудится над продуктом для PlayStation, мало даже заикаясь о PC, на которой он появится лишь пару месяцев спустя.

Как вы знаете, In Cold Blood с момента ее анонса ставилась в разряд перспективных проектов, несмотря на не самое сильное впечатление, произведенное игрой на Electronic Entertainment Expo и на весьма серьезные непонятные моменты, связанные с игровым процессом. Сюжет, в общем, тоже поначалу особого энтузиазма не вызывал: опять русские, опять злые, опять коверканье географических названий и фамилий. На последний пункт, правда, на Западе никто внимания не обращал и не обращает. И, в общем, когда передо мной лежат два диска с In Cold Blood я могу сказать, что надежды, связываемые с игрой, были отнюдь не напрасны.

В принципе, ожидалось увидеть нечто вроде микса из Resident Evil, Metal Gear Solid и классических адвенчур. И этот микс действительно имеет место быть, хотя сравнить его с чем-то определенным довольно сложно. То есть тут имеются и Metal Gear'овские ходы плюс увлекательный "шпионский" сюжет, и фрагменты Resident'a, частично касающиеся управления, и чисто адвенчурные фишки, да еще и моменты, лично мне напоминающие, скажем, расхаживания по различным локациям в Final Fantasy. При всем при этом на Broken Sword похоже мало, клоном Resident Evil и близко не пахнет, к RPG отношения почти не имеет, да и в копировании MGS обвинить разработчиков нельзя, даже если очень захочется.



Описание действия начнем с того, как оно, собственно, смотрится. Смотрится почти нормально. На фоне красивеньких пререндренных бэкграундов бродят трехмерные модели. Смаживает это на седьмую & восьмую Final Fantasy. Причем если задний план действительно выполнен очень даже ничего, то персонажи иногда просто убивают, причем насмерть. Мало того что они производят впечатление пластиковых человечков вроде многочисленных бэтменов-спайдерменов, продающихся в магазинах детских игрушек, так и движения у них

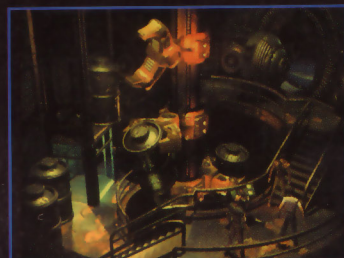


...тут имеются и Metal Gear'овские ходы плюс увлекательный "шпионский" сюжет, и фрагменты Resident'a, частично касающиеся управления, и чисто адвенчурные фишки, да еще и моменты, лично мне напоминающие, скажем, расхаживания по различным локациям в Final Fantasy.



примерно такие же. Такое ощущение, что на анимацию просто, извините, забили. Так ходить и поворачивать тело в разные стороны могут только люди явно очень нездоровые. Неприятно, что ни говори.

При этом все остальное вроде в норме. Иногда даже появляются ролики a la Square, но естественно, под этим "a la" я не подразумеваю качество, ощутимо уступающее роликам японского клепателя ролеви-ков. Они вполне сносно и даже красивы, хотя лица людей не всегда производят приятное впечатление. Впрочем, не у всех игр бюджет, как у "последней Фантазии".



Думаю, все уже обратили внимание на десятку в графе "звук". И в In Cold Blood есть за что ставить такой балл. Начнем с того, что все диалоги в игре озвучены, причем озвучены весьма неплохо. Русские, например, говорят по-английски с акцентом, неправильным произношением звуков. Но очень даже разборчиво (в отличие от большинства выпускников общеобразовательных школ), чтобы не мучился игрок. Кстати, в связи с этой всепоглощающей озвучкой замечу, что, не зная языка, вы не сможете получить большей части удовольствия от In Cold Blood, да и вообще, кто знает, не бу-



Revolution Software

Revolution Software была основана в 1990 году Чарльзом Сесилем (Charles Cecil), Тони Уорринером (Tony Warriner) и Дэвидом Сайксом (David Sykes) и располагалась в небольшом английском городке Халл. На данный момент компания базируется в Йорке и включает в себя порядка двадцати человек сотрудников.

In Cold Blood - это пятая игра Revolution Software. До этого ей были созданы Lure of the Temptress, Beneath a Steel Sky, а также принесшие этому разработчику славу Broken Sword: Shadow of the Templars и Broken Sword II: The Smoking Mirror, увидевшие свет в 1996 и 1997 годах соответственно и получившие великолепные отклики в игровой прессе. В 1998 году компания выкупила 25% своих акций у Virgin Interactive Entertainment и вновь, как и на заре своей карьеры в игровом бизнесе, вернула себе полное право называться независимым разработчиком. В данный момент Revolution Software работает сразу над несколькими новыми проектами, о которых пока ничего не известно. Впрочем, ходят слухи, что один из них - продолжение легендарной серии Broken Sword.

дете иметь возможности в нее нормально играть.

Сюжет In Cold Blood не имеет смысла пересказывать в полном объеме. Скажу только, что действие происходит в будущем и изначально закручено вокруг образовавшегося на территории России государства под интересным названием Волгия. Главный герой игры - британский агент John Cord - вспоминает о своем задании и обо всем, что случилось с ним, отвечая на задаваемые ему вопросы. То есть все то, что вы делаете определенную часть игры - всего лишь воспоминания Джона. Если же вы вдруг погибаете, то Корд

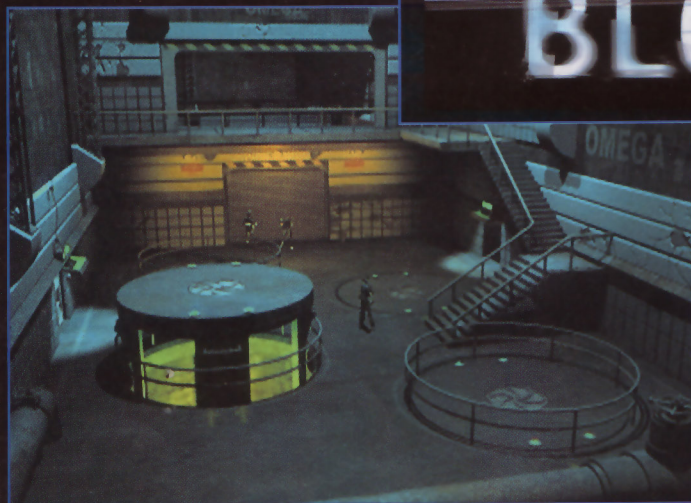
произносит фразу: "Все было не так", и вам предлагается переиграть миссию или же загрузить сейв. Сейвиться, кстати, можно практически в любой момент игры, в лучших традициях РС-игр, что очень даже удобно, сами понимаете.

Итак, собственно, сама In Cold Blood, как она есть, ее начинка, так сказать. Управляется игра способом, схожим с Resident Evil, но с некоторыми наворотами, соответствующими квестовой сущности продукта. Выполнено оно, надо сказать, достаточно коряво. Особенно раздражает то, насколько неудобно поворачивать персонажем, при-





IN COLD BLOOD



Поверьте, в эту игру действительно просто необходимо поиграть, несмотря на ряд недоработок, к игровому процессу, к счастью большого отношения не имеющих. Редко нас в последнее время балуют такими самобытными, увлекательными и реально сильными, а не просто хорошо раскрученными продуктами.

чем независимо от того, используете вы аналоговый контроллер или же нет. Стрелять в противников также приходится почти что в стиле того же Resident'a, зажимая кнопочку. И, надо сказать, уничтожение противников таким образом превращается в мучение. Хотя замечу, что в духе Metal Gear Solid сражаться вам придется не очень уж часто. Все-таки роль специального агента играем, среди врагов находимся, а потому чаще всего гораздо разумнее передвигаться тихо, чтобы никто не заметил, а противников выносить без лишнего шума

ударом руки. А то на звук пальбы запросто может набежать куча народу, которая моментально изрешетит нашего героя. Под кучей, кстати, подразумевают даже три человека. В In Cold Blood все приближено к реальности, так что парочка противников является очень серьезным препятствием. Приходится напрягать извилины, если хочется его преодолеть. Это все-таки adventure, а значит, какие-то проблемы, требующие разгадки и планирования действий встречаются очень часто.

Помимо кнопок управления всяческим устранением сопротивления, а также ползания на карачках и беготни, есть еще и баттоны, ответственные за включения радара и связь с начальством (но связываться, в основном, получается, если вы непосредственно используете компьютер в локации, в которой находитесь), а также за Interact, то есть трепотню всякую, обжа-

ривание трупов, обследование объектов. Разговаривать надо при первой же возможности, дабы получить больше информации и определиться с тем, что делать и куда идти. Во время беседы в нижней части экрана появляются иконочки, символизирующие темы, на которые вам охота почесать языком. Все как положено.

Вообще, на самом деле, расписывать все тонкости In Cold Blood большого смысла не имеет. Некоторое впечатление вы уже, я уверен, успели себе составить, и, поверьте, в эту игру действительно просто необходимо поиграть, несмотря на ряд недоработок, к игровому процессу, к счастью большого отношения не имеющих. Редко нас в последнее время балуют такими самобытными, увлекательными и реально сильными, а не просто хорошо раскрученными продуктами.

Александр Щербаков

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Плохое управление, отвратительная анимация персонажей и долгое время загрузок, к счастью, не способны сильно испортить впечатление от этой прекрасной игры. In Cold Blood, несомненно, весьма оригинальна, потрясающе интересна, неплохо проработана и совершенно покоряет своим увлекательным игровым процессом. Если вы изголодались по хорошим авантюрам с экшенными элементами и "шпионским" сюжетом, то в продукт Revolution Software вы просто обязаны сыграть.

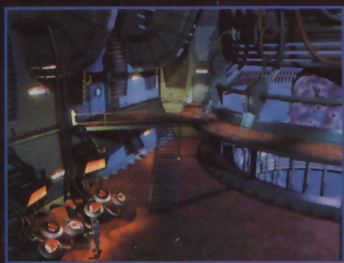
ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	10
УПРАВЛЕНИЕ	6
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	9

8.5

СЛОВО РЕДАКТОРА

Явно недоделанная игра, способная понравиться лишь тем из вас, что хочет поиграть на PS во что-нибудь новенькое.





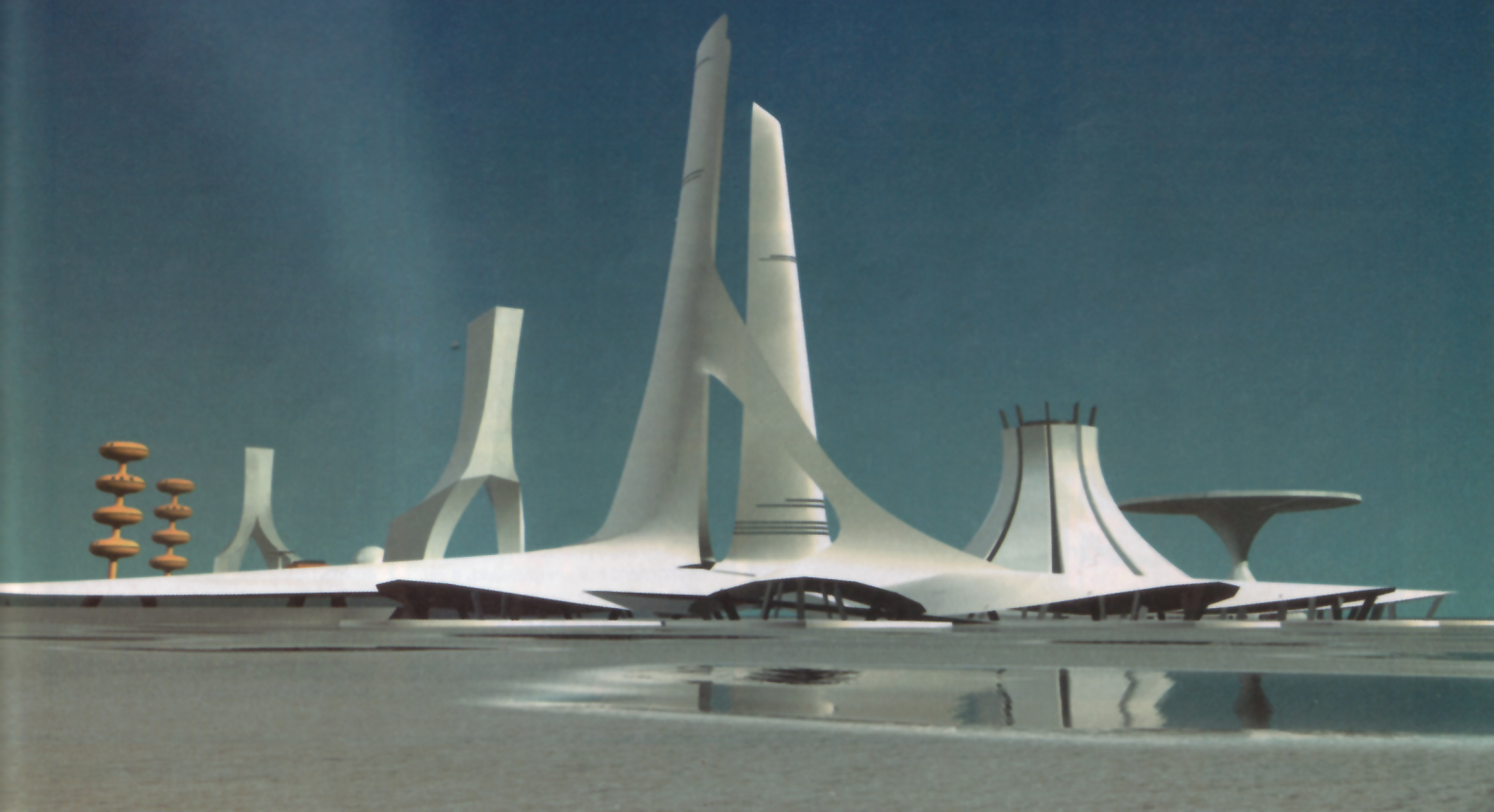
SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

ACE COMBAT 3

electrosphere



Street Fighter EX 2 Plus

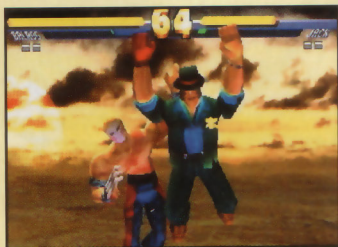
Жанр: Fighting
Издатель: Capcom
Разработчик: Arika
Количество игроков: 1-2
Альтернатива: Street Fighter EX, Tekken 3

Первый Street Fighter EX, как сейчас помню, вызвал некоторое разочарование в среде поклонников Street Fighter, как не совсем соответствующий духу игры и страдающий некоторой кастрацией традиционного игрового процесса, лишившегося в результате некоторой части своей глубины. О буратиристской графике я вообще не говорю.

Понятно, что сколько не пинай геймплей этой игры, слабым он будет казаться только в сравнении с двухмерным оригиналом (ну и, может, еще кое с чем), а отнюдь не в сравнении, скажем, с любым произведением из серии Tekken... Да, я должен был сказать эту фразу! Хе-хе. Ладно, хотя в меня и будут кидать в очередной раз камни, но это правда. Впрочем, к делу это не относится, а говорили мы об игровом процессе, который в Street Fighter EX при том, что он совсем не был убогим, аки Soul Edge (пардон, я ошибся, в этом нэмковском произведении он не убогий - его просто нет), но и все же оказался не тем, что многие фэны ожидали от команды, возглавляемой одним из создателей легендарного Street Fighter 2.

Arika, надо заметить, над этим всем, судя по всему, размышляла не особенно долго, а потому в скором времени родила вторую часть "изкса", некоторое время даже пользовавшегося в залах игровых автоматов ощутимой популярностью и попадавшей в специализированные хит-парады. С выпуском же домашней версии, как обычно, тянули, и до нас это чудо дошло только недавно в виде Street Fighter EX 2 Plus (Alpha на сей раз в название не дописали - на полгода задержали бы еще, тогда точно было бы).

Графически игра выглядит вполне достойно.



Сколько не пинай геймплей этой игры, слабым он будет казаться только в сравнении с двухмерным оригиналом (ну и, может, еще кое с чем), а отнюдь не в сравнении, скажем, с любым произведением из серии Tekken... Да, я должен был сказать эту фразу!

В принципе, создавая Street Fighter EX 2 Plus, разработчики явно не планировали что-то серьезно менять в нем по сравнению со Street Fighter EX, считая, что перенос культового двухмерного файтинга в 3D им тогда вполне удался. С этим,

конечно, можно долго спорить, хотя, ничего не скажешь, по сравнению с трансформировавшимися в трехмерщину какими-нибудь Samurai Shodown, детище Arika выглядит просто безусловным шедевром. Тем не менее, нам все-таки нужен Street Fighter, а не его бледная копия, пусть и при всей своей "бледности" остающаяся очень даже приятной с точки зрения играбельности и возможности совершенствования игровых навыков. Понятно, что 2D-классика вряд ли станет классикой, оказавшись в 3D, но это совсем не значит, что все нужно оставлять, как есть.

Выглядит реализация игрового процесса в Street Fighter EX 2 Plus та-

ким образом. Имеется, фактически, система боев из Street Fighter Alpha, но более медленная и, на мой взгляд, несколько неуклюжая. То есть того динамизма, что имел место в капкомовских двухмерных файтингах, в данном случае не наблюдается. То есть динамизм и скорость, несомненно, имеются, но не до такой степени, к которой мы, скажем, привыкли. Вдобавок, вся это "стритфайтеровость" иногда смотрится и, что главное, чувствуется достаточно странно в Street Fighter EX 2 Plus. Например, проводя стандартную комбинацию "удар ногой в прыжке плюс подсечка", возникает ощущение некоторого отсутствия полного контроля над тем, что происходит. Возможно, это достаточно сложно понять, особен-

но тем, кто в своей жизни только в теккены и играл, но, вероятно, проще будет объяснить это таким образом: меч в руке может быть, фактически, продолжением руки, а может и просто куском стали, зажатым в руке. Вот в данном случае мы имеем нечто похожее. По крайней мере, лично мне так кажется, у других людей, скорее всего, ощущения будут несколько другими. Хотя, справедливости ради, замечу, что в Street Fighter EX 2 Plus мне в этом плане, как ни странно, было играть приятнее, чем в Street Fighter EX Plus Alpha.

Вообще, Street Fighter EX 2 Plus, как и его предшественник, в деле трансформации Street Fighter идет все по





Арика и Акира Ниситани

Многие люди часто задают вопрос: что это за "посторонняя" команда разработчиков занимается созданием игр, имеющих непосредственное отношение к легендарной серии файтингов? И, в общем-то, следует пояснить, что Arika - отнюдь не разработчик со стороны. На самом деле, компания Arika была основана в 1996 году Акирой Ниситани (Akira Nishitani), одним из создателей эпохального Street Fighter 2, и ее название, похоже, собственно, и есть имя "Акира", написанное наоборот. Безусловно, основатель этой конторы, является человеком, сделавшим для одного из самых популярных файтингов на свете очень много, хотя и не он один был вдохновителем вошедшего в историю проекта в 1991 году. На данный момент Arika уже изготовила три части ответвления Street Fighter EX (третья стала одной из первых игр для PlayStation 2), не считая различных традиционных апдейтов, а также еще ряд самостоятельных проектов вроде Tetris The Grand Master и Fighting Layer.



Вообще, Street Fighter EX 2 Plus, как и его предшественник, в деле трансформации Street Fighter идет все по тому же пути использования в трехмерном окружении (громко сказано, бэкграунды там не особо трехмерны, я вам скажу) поединков в одной плоскости



"Движок" игры, пусть и не является действительно великолепным, без особого труда справляется с поставленной перед ним "грандиозной" задачей перевода классического Street Fighter в 3D.



тому же пути использования в трехмерном окружении (громко сказано, бэкграунды там не особо трехмерны, я вам скажу) поединков в одной плоскости. То есть никаких side-step'ов, уворачиваний от ударов и тем более модной нынче беготни по всей площади арены для боев можете, понятное дело, не ждать.

Подобно всем стритфайтерам от Capcom последнего времени (лет эдак шесть "последнего времени") в Street Fighter EX 2 Plus имеется традиционная линейка суперударов. Все такая же трехуровневая, причем суперы для level 3, по идее, даже в домашней версии совершенно новые. Ну, а с их мощностью, все, в общем, и так понятно. Имеется также и система Excel, напоминающая





по принципу своего действия Custom Combo из Street Fighter Alpha 2 (и SF Alpha 3 тоже). Штука достаточно интересная и эффективная, и с ее помощью при наличии должного умения, везения и ряда других факторов, говорят, можно изощриться и сделать комбо, которое полностью снимет целую линейку.

Что касается персонажей, то в Street Fighter EX 2 Plus наблюдается некоторое пополнение в виде совершенно новых, нигде ранее не задействованных героев. Среди них можно, например, выделить обладателя шикарной прически Vulcano Rosso, своеобразную, но, на самом деле, не очень интересную в плане схемы боя Sharon, лихо машущую шестом Napase и Area, которая, в общем, не очень вписывается в серию Street Fighter, несмотря на то, что является одним из самых оригинальных файтеров, придуманных за последнее время Capcom (ну или Arika в данном случае). Судите сами: школьница в круглых очках с косичками, на роликовых коньках и с механической рукой, превращающейся, если очень надо, в ракету. Вот так. Само собой, в Street Fighter EX 2 Plus присутствуют и скрытые персонажи, ради которых придется попотеть, плюс объявились и старые герои, раньше в EX не появлявшиеся, как, например, мой любимец Vega и Sagat. Кроме того, и это странно, учитывая общую тенденцию к наращиванию количества чего бы то ни было в игровых продуктах: ряд персонажей, присутствовавших в Street Fighter EX Plus Alpha, вроде Sakura, убили и здесь не появляются.

С точки зрения графики, Street Fighter EX 2 Plus явно выглядит лучше, чем первый опыт Arika в создании трехмерных файтингов. Угловатость моделей бойцов явно сгладилась с притоком дополнительного количества полигонов, анимация нынче немного получилась, бэкграунды стали красивее, хотя, в общем и целом, прогресс по сравнению с первым EX не архигромен. Так что,



в принципе, смотрится все достаточно приятно, но, скажем, в этом плане до какого-нибудь третьего Tekken игра не дотягивает. Кстати, многих игроков наверняка еще и разочарует то, что финальных заставок во втором "изксе" нет вообще, даже в виде того убожества, имевшегося в "изксе" первом. Я, правда, не могу сказать, что лично для меня в данном случае это играет какое-то особенное значение. Это не последняя Final Fantasy, в которой кроме мультфильмов и смотреть практически больше не на что.

Чем реально интересен Street Fighter EX 2 Plus, так это своими режимами, пусть немногочисленными, но весьма любопытными. Естественно, в игре непременно присутствуют Arcade и Versus, но дальше мы видим и кое-что более необычное. Для начала, здесь присутствует штука, зовущаяся Bonus Game. Представляет собой Bonus Game вариант игры, в котором вам необходимо поучаствовать, как следует из названия, в бонусовых стейджах, вроде тех, что так радовали нас (конкретно, меня) в начале девяностых (да и сейчас продолжают) в Street Fighter 2. Тут даже имеется знаменитый бонус с падающими бочками! Кстати, подобные испытания присутствуют и при прохождении Arcade, после того, как вам



Переводя любое двухмерное произведение в 3D разработчики постоянно сталкиваются с кучей различных проблем. Одна из них, а именно создание нового дизайна персонажей, до сих пор стоит у Arika на повестке дня.

удастся забить парочку бойцов (все-го же для прохождения победить нужно всего лишь семь противников). Новые их разновидности, правда, не особенно интересны, а подчас и немного глупы (вроде уничтожения падающего спутника). Нет, вы просто задумайтесь: сверху падает спутник, а вы его ногами, ногами...

Следующий режим - Director Mode. Не могу сказать, что я от него в восторге, но он определенно интересен и оригинален. Суть его состоит в том, чтобы провести небольшой бой (25 секунд, если не ошибаюсь), который тут же можно записать и срежиссировать, поуправляв камерой и прочими вещами. Ну а потом, соответственно, поместить это действо на карточку памяти и просматривать время от времени.

Есть еще и стандартный Practice. Точнее, поначалу кажется, что он стандартный. Включает он в себя, естественно, совершенно обыденные тренировочный режим, а также Trial Mode. Последний предлагает выбрать персонажа и выполнить им все возможные суперы и разнообразные комбо, список которых можно посмотреть тут же. После того, как вы всеми персонажами выполните это задание, откроются персонажи скрытые, которыми также необходимо бу-

дет повторить эту операцию. Как результат, откроется жуткий Maniac Mode, в котором придется извращаться подобным же образом, но только со зверскими комбинациями ударов, как раз и сносящими по сотне процентов жизненной энергии.

Ну и что можно сказать в заключение? А в заключение можно сказать о том, что Street Fighter EX 2



Plus представляет собой не совсем то, что поклонники Street Fighter хотели бы увидеть в трехмерном воплощении игры. Тем не менее, это совсем не означает, что Arika изготовила что-то совершенно не вызывающее интереса и убивающее своей посредственностью. Реально Street Fighter EX 2 Plus по уровню игрового процесса откровенно опережает большинство игр жанра для PlayStation (и не только), а потому могу сказать, что любой поклонник 3D-файтингов не пожалеет о часах, проведенных за этой игрой. Ну разве что только если брызги крови на экране и зрелищные прыжки конечностями вверх интересуют его больше, чем реальное содержание игры.

Александр Щербаков

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

По сравнению со Street Fighter EX в своем следующем проекте из серии Arika ничего серьезно и по существу менять не стала, хотя кое над чем, безусловно, поработать стоило. Основные же отличия Street Fighter EX 2 Plus - улучшенное графическое оформление, новые, причем, что достаточно удивительно, весьма яркие персонажи, а также небольшие переделки в игровом процессе, который, при всех нареканиях к нему, все же достаточно неплох.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	8
УПРАВЛЕНИЕ	8
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8



СЛОВО РЕДАКТОРА

Хорошая игра, но не более того. Проводить за ней ночи напролет вы, скорее всего, не будете. Файтинг на любителя.



TAKTUKA

50

Legend of Dragoon

50



Legend of Dragoon создавался по всем канонам классической японской RPG. Соответственно, без его прохождения многим придется тяжело.



58

Colony Wars: Red Sun

58



Прохождение последнего произведения из серии Colony Wars – прекрасный повод для многих вернуться к давно отложенной великолепной игре.

PlayStation

LEGEND OF DRAGOON

Роман Стефанцов
rstef@mail.ru

Legend of Dragoon, как и положено современной японской ролевой игре, занимает целых четыре диска, и закончить ее за одну, пусть и самую длинную ночь, вам, увы, не удастся. Даже без разговоров с персонажами и традиционных случайных боев ее прохождение так и не смогло уместиться в одном номере нашего журнала. Поэтому сегодня мы представляем вам только его первую часть.

Первая глава:

SERDIAN WAR

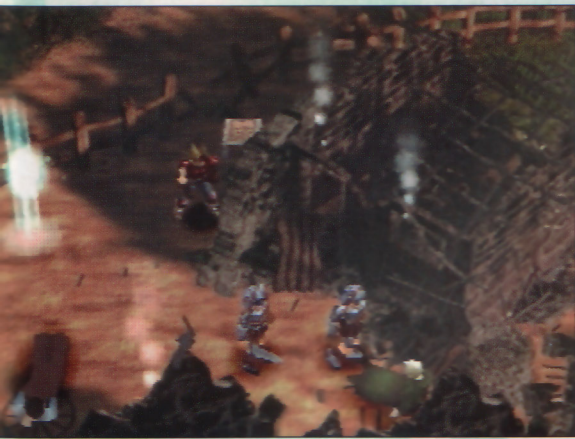
После вступительного видеоролика вы окажетесь в лесу, недалеко от деревни Seles, которая подверглась нападению неизвестных сил. Dart услышит, как по лесу скажут всадники. Двое из них останутся перед главным героем и спросят, кто он такой. Весьма недружелюбный разговор будет неожиданно прерван зеленым драконом. После нескольких ударов, полученных от монстра, Dart предпочтет убежать. Дракон последует за ним. Когда вы будете в очередной раз атакованы, появится девушка в синей одежде, которая поможет вам избежать верной гибели. После того, как дракон уйдет, она

сообщит вам, что ваша родная деревня была разрушена. Dart бегом направится в Seles.

SELES

Оказавшись в деревне, перепрыгните через забор. Вы увидите, как двое солдат пытаются убить старика. Dart вступит с ними в бой. После победы над отрядом противника вы получите два Healing Potion. Раненый старик успеет рассказать вам, что перемирие с империей Sandora было окончено и началась война... Возьмите из сундука Burn Out и сохранитесь (предварительно подойдя к необычному свечению). Направляйтесь в следующую часть деревни. Мэр Seles сообщит Dart'у, что его подруга детства Shana была взята в плен войсками Sandor'ы, но он не знает, где она может находиться. По





через лес направляйтесь в **Helena Prison** (по дороге можно немного прокачать героя).

HELENA PRISON

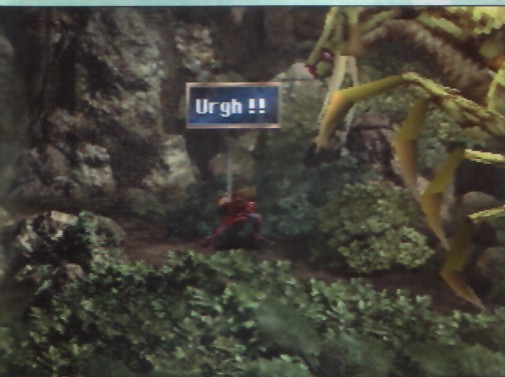
Оказавшись около тюрьмы, бегите вслед за повозкой купца. У ворот ее остановят. Чтобы вас не обнаружили, нажмите на кнопку (X), когда над героем загорится восклицательный знак. Пробравшись в тюрьму, прыгните с повозки и сохранитесь. Зайдите в левую верхнюю комнату: внутри нее вы сможете взять из сундука **Burn Out**. Возвращайтесь обратно. Подойдите к купцу, который стоит в проходе слева. Как только он вас увидит, сразу же позовет стражника. Разделавшись с охранником, подойдите к торговцу еще раз.

На этот раз он предложит вам свои товары. Купив все необходимое, бегите в левый проход. В этом помещении разгуливают двое солдат. Мимо них можно незаметно пробежать, но я советую вам на них напасть, чтобы получить дополнительные очки опыта (в дальнейшем также следует атаковать все встречающиеся патрули). Победив всех врагов, идите направо и поднимайтесь вверх по лестнице. Убейте еще одного охранника и проходите в следующую комнату. Сохранитесь. Войдите в помещение за **Savepoint'om**. Вы окажетесь в казарме. Перебейте всех солдат, после чего возьмите из сундуков все полезные предметы. Выходите из казармы. Садитесь в подъемник и поднимайтесь вверх. Бегите в тюремную башню. Внутри нее вы встретите рыцарей **Basil** и их командира **Lavitz'a**, сражающихся со стражниками. Помогите **Lavitz'y** справиться с врагами. После боя он вступит в ваш отряд. Пройдитесь по всем камерам: внутри них вы сможете найти немало полезных вещей. Затем найдите помещение, где ездит подъемник, и выходите на улицу. На вас нападет охранник. Победив его, садитесь в подъемник и поднимайтесь вверх. Справа от вас будет башня, в которую вам необходимо попасть, но она заперта и вам предстоит найти ключ. Бегите налево. Зайдя в комнату, которая просто набита стражниками, поднимитесь вверх по помосту и возьмите ключ, лежащий на ящике. Возвращайтесь к башне. Используйте найденный ключ на двери. Попад в башню, обыщите комнаты без охраны, в

них можно найти деньги. Собрав все монеты, подойдите к трем надзирателям. После небольшого диалога они нападут на вас. Разделавшись с врагами, вы сможете попасть в камеру, в которой содержится **Shana**. Освободив ее, разделайтесь с прибывавшей охраной и направляйтесь к выходу из тюрьмы (по пути можете приобрести у знакомого купца дополнительные **Healing Potion**). Внизу у коношны вы столкнетесь с **Fruegel'om** — начальником тюрьмы.

Босс #2: Fruegel

Несмотря на свои размеры, **Fruegel** является не очень сильным противником, и победить его не составит никакого труда. Сначала избавьтесь от назойливых телохранителей, а затем принимайтесь за уничтожение самого босса. Чтобы долго с ним не мучиться, используйте специальные

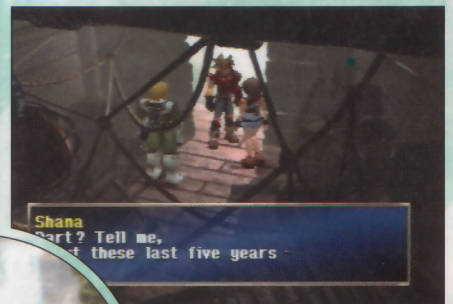


окончанию разговора с мэром появятся двое рыцарей **Sandor'y** и их командир, от которого вы узнаете, что **Shana** содержится в **Helena Prison**. Далее последует битва.

Босс #1: Commander

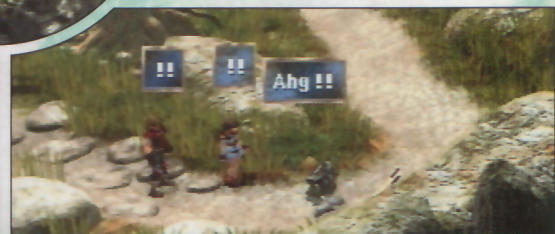
При бое используйте специальный удар Дарта, который активизируется при нападении на противника нажатием кнопки (X) в определенный момент (в дальнейшем вам предстоит полностью освоить все специальные удары, чтобы эффективней бороться с врагами). Если вам нанесли сильный урон, то воспользуйтесь командой **Guard** (восстановление 10 % от максимального здоровья) или используйте **Healing Potion** (восстановление 50 % от максимального здоровья).

Выиграв бой, вы получите еще два **Healing Potion** и **Burn Out**, а также новый специальный удар — **Volcano**. Бегите к деревенскому кладбищу. Около него беседуют два человека. Один из них — Мастер Тасман, который поможет вам разобраться с боевой системой в игре. Вдоволь натренировавшись и получив базовые знания, подойдите к одной из надгробных плит и возьмите первый **Stardust**. Выходите из деревни и



удары **Dart'a** и **Lavitz'a**, а **Shana** пускай атакует **Burn Out'om**.

Победив **Fruegel'a**, вы покинете **Helena Prison**. Отправляйтесь в **Prairie**.



PRAIRIE

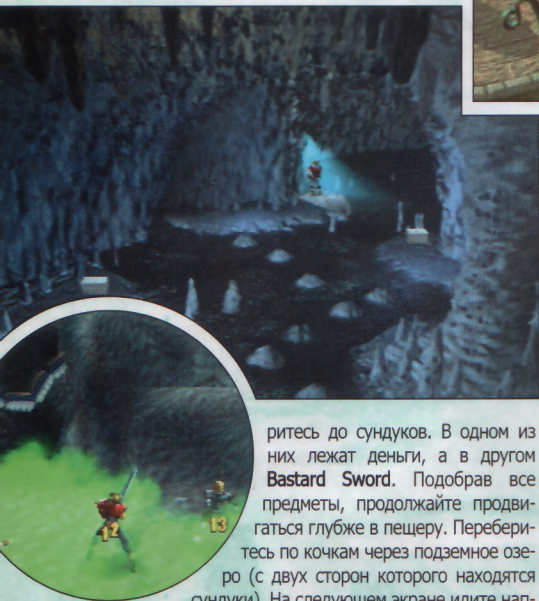
Бегите прямо по дороге. Спрятавшись от солдат в кустах, подождите, пока они не уйдут, после чего идите налево вниз. Зайдите в небольшой лесной домик, **Shana** окажет **Lavitz'y** первую помощь. После того, как **Dart** расскажет грустную историю о своем детстве, выходите из дома (если ваши герои сильно потрепаны, то можете сесть на стул и отдохнуть). Поднимитесь по небольшой каменной лесенке вверх. Вы



выйдете к водопаду, рядом с которым стоит подрубленное дерево. Вернитесь обратно в дом и возьмите топор. С помощью топора срубите дерево. Теперь идите к тому месту, где вы прятались от солдат. Двигайтесь вверх по левой тропинке. Вы окажетесь у подножия водопада и увидите то самое бревно, которое срубил горе-дровосек Dart. Перейдите по нему на другую сторону реки и выходите с этого экрана. Откройте сундук: в нем находится **Angel's Prayer**. Поговорите с мирными жителями и выходите из прерии. Двигайтесь в **Limestone Cave**.

LIMESTONE CAVE

Возьмите из сундука **Detonate Rock** и бегите вниз. С помощью водяных спусков добей-



тесь до сундуков. В одном из них лежат деньги, а в другом **Bastard Sword**. Подобрал все предметы, продолжайте продвигаться глубже в пещеру. Переберитесь по кочкам через подземное озеро (с двух сторон которого находятся сундуки). На следующем экране идите направо и возьмите из сундука 100 монет. Подойдя к желтому свечению и нажав кнопку (X), вы сможете восстановить здоровье всему отряду (кстати, это довольно удобное место для прокачки героев). Откройте еще два сундука: один справа, а второй сверху (до него можно добраться по утесам). Собрав все добро, направляйтесь в следующую часть пещеры. Поднявшись наверх, идите прямо. В этом месте вам нужно поймать лягушку. После того, как вы это сделаете, она оставит после себя **Poison Guard**. Возвращайтесь в предыдущую пещеру и идите в правый проход, по пути открыв очередной сундук. Дойдя до **Savepoint'a**, сохранитесь и направляйтесь к следующему проходу.

Босс #3: Urobolus

Очень неприятная на вид змеюка, обитающая в пещерах. Убить ее, в принципе, несложно, подойдет та же тактика, что и при борьбе с **Fruegel'ом**. Главное — не забывайте восстанавливать здоровье. Убив змею и посмотрев не-



большую видеовставку, выбирайтесь на поверхность. Следуйте в **Indels Castle Capital Bale**.

INDELS CASTLE CAPITAL BALE



Прибыв в родной город **Lavitz'a**, зайдите в самый первый дом. Подойдите к девочке-художнице — она нарисует портрет **Lavitz'a** и отдаст его вам. Возьмите из ящика 50 монет и выходите на улицу. Спуститесь вниз по лестнице. В проходе под фонтаном стоит пьяница, который хочет выпить. Помните это место, позже вы сюда еще вернетесь. Посетите гостиницу (здание, отмеченное желтым курсором). Сохранитесь и подойдите к бару. Купите у бармена выпивку и выходите из гостиницы. Переходите через мост слева в следующую часть города. Зайдите в оружейный магазин. Подойдите к пикам и возьмите **Stardust**. Если хотите, можете прикупить себе новое оружие и доспехи. Теперь направляйтесь к замку (проход слева от оружейного магазина). Войдя в замок, возьмите из сундука в конюшне **Sparkle Arrow**. Здесь же на первом этаже в камине можно найти еще



один **Stardust**. Поднимайтесь на второй этаж. Слева будет лестница, спустившись по которой вы попадете в подвал. Покрутите штурвал на стене, чтобы открыть проход к лодке. Поднимайтесь обратно на второй этаж. В самой левой комнате в сундуке возьмите 50 монет. Поднимайтесь на третий этаж. В комнате справа прикарманьте 100 монет. Наверху слева (там, где ходит женщина) возьмите у окна **Stardust**. Выйдя на улицу через комнату сле-

ва, пройдите в комнату справа. Спуститесь вниз по лестнице. Обыскав ящик, вы обнаружите в нем **Active Ring**. Вернитесь в ту комнату, где вы нашли последний **Stardust** и по дугообразной лестнице поднимайтесь в приемную короля **Albert'a**. Поговорив с королем, идите вслед за **Shan'oi**. После продолжительной беседы возвращайтесь в приемную и пройдите в дверь справа от короля. Зайдя в соседнюю башню, скатитесь вниз по желобу. Выходите из замка и направляйтесь в дом **Lavitz'a** (проход справа от гостиницы). Перед тем, как зайти в дом, возьмите сначала из колодца **Stardust**. Оказавшись дома у **Lavitz'a**, вы познакомитесь с его весьма гостеприимной мамой. После долгого разговора подойдите к **Lavitz'y** и попросите его показать вам дом (**Show me around your house**). Поднимайтесь на второй этаж и зайдите в библиотеку. **Lavitz** отодвинет лестницу от шкафа и придвинет ее к окну. Немного посидев на крыше, вы спуститесь вниз и окажетесь на кухне. За спиной у матери **Lavitz'a** в шкафу лежит **Stardust**. Взяв его, идите в библиотеку и вылезайте в окно. Пройдясь по крыше, прыгните в конюшню. Пройдитесь вперед по балке, поддерживая равновесие кнопкой (X). В конце пути вы сможете взять **Healing Breeze**. Прыгайте вниз и бегите к пьянице, который стоит под фонтаном. Отдайте ему ранее купленную в гостинице бутылку, после чего сможете пройти. Поднимитесь по винтовой лестнице. Бегите прямо. Прибежав к подземной реке, поднимитесь вверх по лестнице и возьмите из ящика 20 монет. Затем спуститесь вниз и садитесь в лодку. Немного покружив на ней по городу, вы приплывете к одному из домов, внутри которого найдете **Stardust**. Теперь можно уходить из этого города и по приказу короля **Albert'a** отправляться в форт **Hoax**.

TOWN HOAX

Зайдя в город, первым делом посетите гостиницу. Там вы сможете отдохнуть и найти **Angel's Prayer**. Выходите из гостиницы. Поднимайтесь по неболь-





шой лестнице (справа) наверх и заходите в дом. Спускайтесь в подвал: там, в камине, лежит **Stardust**. Вылезайте на крышу и бегите в самый правый дом (в него можно попасть только через чердак). Возьмите из неприметного ящика справа 20 монет. Поговорив со стариком на кресле-качалке, выходите на улицу. Спуститесь вниз по лестнице и зайдите в помещение под частоколом. Откройте сундук: в нем находится **Healing Potion**. Собрав все полезные предметы, направляйтесь в здание, находящееся справа от гостиницы (рядом с ним стоят двое солдат). Подойдите к **Kaiser'y** и поговорите с ним. После разговора возьмите из ящика **Stardust**, после чего выходите на улицу. Немного прогулявшись по городу, возвратитесь к **Kaiser'y**, на его вопрос ответьте фразой: «We are fine now». Оказавшись на улице, поднимайтесь по лестнице и идите к дозорному. Смените его. Ночью после разговора с **Lavitz'ом** спуститесь вниз. На город нападут войска **Sandor'ы**, и вам предстоит его защищать. Разделавшись с первым отрядом противника, бегите наверх, чтобы сразиться с **Sandora Elite**.

Босс #4: Sandora Elite

В отличие от предыдущих боссов, **Sandora Elite** действительно опасен. Он владеет приемами рукопашного боя, а также довольно сильной атакующей магией. К тому же, под конец боя **Sandora Elite** начнет использовать заклятье, которое создает двух его двойников. Атакуйте его специальными ударами и не забывайте вовремя лечить героев — вот и вся тактика.

Убив **Sandora Elite**, вы получите в награду **Healing Breeze**. Не успев отойти от последнего сражения, ваш отряд снова ввязывается в бой.

Босс #5: Kongol

Kongol — ничем не примечательный переросток. Он практически не опасен в первой половине боя, когда орудует своим топором. Но как только он его уберет (довольно-таки странно), сразу же превращается в весьма грозного противника, который может перехватывать ваши атаки и падать сразу на двух героев.

Для борьбы с боссом лучше всего подходят вещицы типа **Burn Out**, которые бьют на расстоянии.

Расправившись с гигантом, вы увидите видеовставку, где **Dart** впервые превращается в Драгуна. После длительной беседы с **Rose** (незнакомка в синей одежде, спасающая жизнь **Dart'y** в начале игры) и остальными членами отряда направляйтесь к выходу из города. Если хотите, попросите **Rose** научить вас сражаться в облике Драгуна, после чего следуйте в **Marshland**.

Marshland

Бегите прямо. На следующем экране перейдите по камням через ручей. Вы увидите небольшой лесной форт и сражающихся рыцарей **Basil** и **Sandora**. Нападите на солдата **Sandor'ы** (при атаке на рядовые подразделения всегда произносите фразу с восклицательным знаком). После разгрома войска **Sandor'ы** возьмите из сундука у дерева **Sun Rhapsody**. Зайдите в форт. Подойдите к раненому солдату. Перед смертью он даст вам **Wargod's Amulet**. Соберите все полезные предметы, лежащие в сундуках, и достаньте из печи **Stardust**. Возвращайтесь обратно к тому месту, где вы вошли в **Marshland**. По корням деревьев идите налево. Дойдя до реки, садитесь в лодку. С помощью команд управления плывите к ящикам. Собрав все сокровища, вернитесь на берег. Бегите вперед. **Shan'e** станет плохо, и **Dart** посадит ее к себе на плечи. Идите в **Volcano Villude**.

VOLCANO VILLUDE

Двигайтесь вперед. Начнется извержение вулкана и появится **Firebird**. Укрывшись от огненной птицы в пещере, возьмите из сундука **Spear Frost** и направляйтесь на следующий экран. Подберите **Mind Purifier** и идите направо. Пополнив свой инвентарь **Panic Guard**, вернитесь на предыдущий экран и бегите налево. Перепрыгните через пропасть и сохранитесь. Следуйте дальше. Перейдя с помощью островков через лаву, бегите вслед за **Shan'ой**.

Босс #6: Virage

Весьма серьезный босс. Это первый противник в игре, которого можно поражать в разные области: **Body** (тело), **Head** (голова), **Arm** (рука). Для начала следует перевоплотить **Dart'a** и **Rose** в драгунов. Затем, используя магию, атакуйте голову монстра (не тратьте понапрасну силы на руку: пока ее не будет, **Virage** будет использовать магию, которая отбавляет много энергии). Когда герои обратно превратятся в людей, используйте специальные приемы.



Отправив **Virage** в недра вулкана, бегите направо. Помогите купцу, повисшему на утесе, забраться наверх. Купца зовут **Dabas**, он поблагодарит вас за спасение и подарит вам **Sapphire Pine**. Отмочив несколько приколов, **Dabas** убежит. Идите вслед за ним в проход.

Босс #7: Firebird

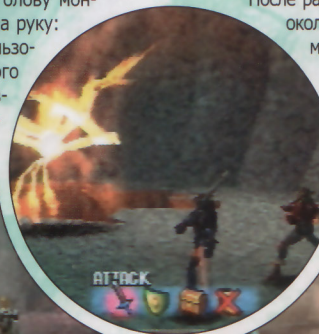
Боссом является та самая птичка, которая встретила вас при входе в вулкан. Не очень сильный противник, но зато выносливый. Магия **Dart'a** на **Firebird** практически не действует, поэтому придется использовать лишь **Rose**. Причинить существенный урон птице можно **Spear Frost**, которую вы до этого нашли.

Завершив горячий (в прямом смысле) бой, выходите из пещеры. На выходе откройте сундук и возьмите 50 монет. Подойдите к **Dabas'y**, у которого можно купить кое-какие предметы. Сделав необходимые покупки, топайте в **Nest of Dragon**.

NEST OF DRAGON

Бегите прямо. На следующем экране, когда отряд остановится, **Shana** признается, что она отравлена...

После разговора идите направо. Найдите около гигантской паутины место, где можно пересечь реку по камням, чтобы вернуться обратно и взять **Chain Mail**, лежащую в ящике. Возвращайтесь к паутине и наступите на нее. Герои провалятся под землю. Вы окажетесь у подземного озера, которое обладает целительными свойствами (здесь



очень хорошо зарабатывать опыт). Подлечив, если нужно, своих героев, поднимайтесь наверх. Далее будет довольно трудно объяснить, как выбираться из подземного лабиринта (сделать это нетрудно), поэтому я дам вам несколько советов. Лабиринт делится на две части: нижняя и верхняя. В верхней части проходы к следующим тоннелям загораживают растения. Чтобы от них избавиться, нужно подойти к другим растениям (похожим на зонтик) и нажать на кнопку **⊗**. Тогда растения будут пропадать, и вы сможете спокойно пройти к выходу. У выхода сохранитесь — впереди вас ждет нелегкая схватка.

Босс #8: Greham & Feyrbrand



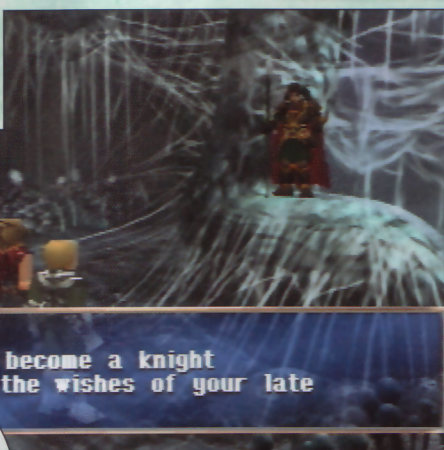
Да воистину сладкая парочка: дракон и его хозяин. Оба хорошо владеют магией, и поэтому чтобы справиться с ними, вам потребуется приложить максимум усилий. Для начала перевоплотитесь в драгунов. С помощью магии **Explosion (Dart)** и **Death Dimension (Rose)** атакуйте **Greham'a** и **Feyrbrand'a** одновременно. Затем превратитесь обратно в людей, полностью переключите свое внимание на дракона. Когда он будет повержен, расправьтесь с его хозяином.

После смерти **Greham'a** **Lavitz** получит возможность перевоплощаться в драгуна. Поднимайтесь наверх и направляйтесь в город **Lohan**.

LOHAN

По прибытию в **Lohan** **Dart** ответит **Shan'y** к доктору, который скажет, что спасти ее сможет лишь **Dragon Plant**. Оставив **Shan'y** в клинике, выходите на улицу. Если вам необходимо отдохнуть, зайдите в гостиницу (самая верхняя дверь, отмеченная желтым курсором). Бегите в зеленую дверь слева от гостиницы. Поднимитесь наверх по лестнице. Подойдите к книжной полке и нажмите на кнопку **⊗**. Полка отодвинется, и вы сможете пройти в секретную нишу. Спуститесь в комнату, в которой стоит человек в зеленой

одежде, и возьмите из печи **Stardust**. Выходите из здания и идите на следующий экран. Слева наверху находится оружейный магазин. В нем продается самый лучший шлем в игре **Legend Casque**, который стоит 10000 монет. Если вы решитесь его купить, то выходите за пределы города и начинайте убивать монстров. Не забудьте также посетить магазин вашего старого друга **Dabas'a** (фиолетовая дверь справа). Внутри можно найти еще один **Stardust**, который находится в рыцарских доспехах. Поговорив с **Dabas'om**, отправляйтесь на рынок у входа в город. К вам привяжется уличный торговец, который предложит вам купить у него бутылку за 100000000 монет... Каков дедец, хочет нам подсунуть за такие деньги бутылку, которая на самом деле стоит 100 монет! Поэтому торгуемся, пока купец не продаст вам товар за его реальную стоимость. Купив бутылку, следуйте направо от торговца. Оказавшись у здания с большой вывеской, возьмите из корзины **Stardust** и направляйтесь к выходу из города. У выхода, обыскав небольшой горшок, вы найдете последний в этом городе **Stardust**. Возвращайтесь обратно в **Nest of Dragon**.



Greham
"I have become a knight
following the wishes of your late"

NEST OF DRAGON

Спуститесь к подземному источнику и наберите из него воды в бутылку. Поднимайтесь наверх. Перепрыгните через реку и бегите на следующий экран. Поверните направо. Вы увидите дерево, похожее на кокон. Подойдите к нему и используйте **Life Water** из озера. Растение завянет, и вы сможете выйти из **Nest of Dragon**. Следуйте в **Shrine of Shirley**.

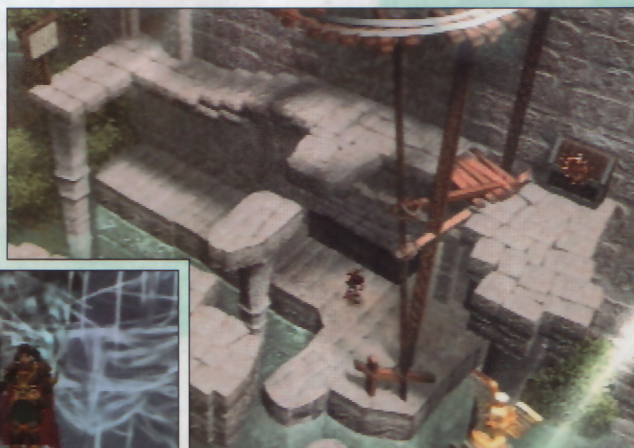
SHRINE OF SHIRLEY

Бегите все время прямо, пока не окажетесь в помещении с рельсами. Заходите в левый проход. Подойди-

те к штурвалу на стене и поверните его. Откроется секретная дверь (за ней находится подсказка к одной из головоломок). Вернитесь в предыдущую комнату и поднимайтесь наверх по лестнице. Остановившись перед головоломкой, наберите код: 352. Залезайте в открывшийся проход. Далее будет еще одна головоломка. Вам необходимо заблокировать лестницу, чтобы она не складывалась. Для этого подойдите к статуям. В меню золотой статуи выберите **Forward**, а в серебряной **Left**. Теперь спокойно поднимайтесь наверх.

Босс #9: Drake

Хранитель святыни не очень обрадовался вашему приходу, и поэтому с ним придется сразиться. **Drake**



хоть и не очень силен в магии, но является довольно хорошим воином. Против него следует применять магию **Dart'a** и **Rose**, а **Lavitz'a** использовать лишь в качестве воина.

Когда **Drake** потерпит поражение, появится сама **Shirley**.

Босс #10: Shirley

С **Shirley** не нужно драться (используйте команду **Guard**), следует лишь правильно ответить на ее вопросы. Тогда она сама отдаст вам **Dragon Spirit** для спасения **Shan'y**. Вопросы она будет задавать **Dart'y** (в образе **Shan'y**) и **Lavitz'y** (в образе **Albert'a**). Сначала ответы **Dart'a**. Первый: **To pursue the Black Monster**, второй: **Of course, get revenge**, третий: **Shana**, четвертый: **No matter what, I will go**. Теперь ответы **Lavitz'a**. Первый: **That's not like you**, второй: **Shana needs me**, третий: **Mother**.

Получив **Dragon Spirit**, зайдите в храм и соберите там все сокровища, после чего возвращайтесь обратно в **Lohan**.





LOHAN

Направляйтесь в клинику. Отдайте **Shan'e Dragon Spirit**. После того, как она придет в себя, бегите в местный развлекательный центр (большое здание справа от рынка). Зайдя внутрь, идите направо. Подойдите к человеку, сидящему за прилавком, и зарегистрируйтесь в турнире (**I'll participate**). Спускайтесь вниз по лестнице. **Dart** встретит своего старого друга **Haschel'a**, который тоже участвует в турнире. После того, как все бойцы разойдутся, подойдите к человеку, стоящему в проходе, и скажите ему, что вы готовы сражаться. Далее последуют пять поединков. Первые четыре вы выиграете без проблем, а в пятом проиграете (по сюжету) бойцу по имени **Lloyd**, который намного быстрее и сильнее **Dart'a**. Заняв почетное второе место, выходите с арены и найдите своих друзей. Поговорив с ними и получив три билета на аттракционы, вы можете вместе с **Shan'oi** поиграть в мини-игры. Вдоволь наигравшись, подойдите к **Lavitz'y**. После разговора с ним идите всем отрядом к выходу из города. На выходе вы встретите раненого ры-

царя **Basil**, который сообщит, что король **Albert** был похищен и помещен в **Helena Prison**. **Lavitz** потеряет самообладание и бросится спасать короля, но **Haschel** вовремя остановит его хорошей оплеухой. После того, как **Lavitz** очнется в клинике, герои примут решение направиться в **Helena Prison**, и **Haschel** согласится вступить в ваш отряд.

HELENA PRISON

Проникнув в тюрьму, бегите налево. Садитесь в подъемник и поезжайте до самого верха. Возьмите из сундука **Healing Potion** и идите на следующий экран. Стражники тюрьмы захватят вас в плен. В подземелье подойдите к **Shan'e**. Она скажет, что в стене есть пролом. Нажмите около стены на кнопку **X**. **Dart** найдет проход, но вы не успеете им воспользоваться...

Босс #11: Jiango

Используйте магию всех героев, и вы без труда завалите эту образину.

Идите вперед, по пути уничтожая стражников. Дойдя до комнаты, в которой вас захватили в плен, перебейте охрану и заходите в левую дверь. Пробежав еще немного вперед (не забудьте по пути сохраниться), вы попадете в место, где находится **Albert** и охраняющий его **Fruegel**...

Босс #12: Fruegel

Да, похоже, **Fruegel'y** показалось мало нашей прошлой встречи, и он хочет взять реванш. На этот раз в роли его телохранителей выступают не какие-то там убогие стражники, а два монстра. Предлагаю сначала разделиться с ними, а уж затем приниматься за самого босса. Если все герои перевоплотятся в драгунов, то тогда помощников **Fruegel'a** можно убить за два хода. Лишившись телохранителей, враг значительно ослабеет, и добить его не составит никакого труда.

По окончании боя появится **Lloyd**, который отнимет у короля **Moon Gem** и убьет **Lavitz'a**... Пос-

ле того, как **Albert** будет освобожден, он вступит в ваш отряд и будет иметь такие же характеристики и специальные удары, как у **Lavitz'a**

SELES

Вернувшись в **Seles** и обдумав план дальнейших действий, отправляйтесь в **Black Castle**.

BLACK CASTLE IN KAZAS

Зайдите в здание справа. Поговорите с толстым человеком и ответьте на его вопрос фразой: «Yeah». Получите от солдата 100 монет и поднимайтесь на второй этаж. Найдите в куче мусора **Stardust** и возьмите из сундука **Attack Ball**. Выходите на улицу. Зайдите в левую дверь. В бочках справа лежит **Stardust**. Взяв его, направляйтесь в гостиницу. Отдохнув, бегите вверх по улице. Посетите оружейный магазин (над ним горит синий курсор). Внутри вы встретите загадочного искателя приключений, который, похоже, уже нашел их на свою голову. После того, как бедолагу куда-то уведет солдат **Sandor'y**, купите все необходимое снаряжение и возьмите слева от прилавка **Stardust**. Следуйте на север к небольшому поселению возле замка. Зайдите в самый первый дом и возьмите с книжной полки **Stardust'a**. Далее идите в магазин (дом с желтым курсором): там, в бочках, вы сможете найти два **Stardust'a**. Покинув магазин, следуйте в хижину слева. Ответьте на вопросы паренька в следующем порядке: 3, 3, 2. Если вы все сделали правильно, то он скажет, что его зовут **Роро** и проведет вас в свой дом. Там он скажет вам, что есть секретный проход в замок. Когда ваш новый друг убежит, сохранитесь и направляйтесь за ним. Прыгайте в проход. Немного ползая по подземному ходу, вы попадете за ворота замка. Идите вперед, по пути убивая охранников. Выбравшись из подземелья, убейте стражников и бегите к воротам. Заходите в замок. Направляйтесь в единственную открытую дверь. Вы встретите двух ученых, которые после разговора дадут вам **Magic Oil**. Зажгите фиолетовую лампу (это необходимо сделать, чтобы запустить подъемный механизм) и садитесь в лифт. Приехав на следующий этаж, зайдите в другой лифт. Выйдя из лифта, спуститесь вниз по лестнице и возьмите предметы, лежащие в ящиках. Перейдите через мост, на который падают валуны (сделать это нужно так, чтобы вас не заметил мусорщик). Возьмите из сундука **Red Stone**. Возвращайтесь обратно и поезжайте наверх (в комнату к ученым, которые дали вам масло). Приехав, идите в левую дверь. Зажгите лампу и поднимайтесь наверх. Убейте солдата с собакой и пройдите в



следующую комнату. Спуститесь к ученому, который через некоторое время превратит себя в очаровательную собачонку. Возьмите из сундука **Blue Gem**. Выходите из лаборатории. Расправьтесь с двумя стражниками и поезжайте на лифте, который они охраняли. Бегите направо. Если вам необходимы **Healing Potion**ы или другие предметы, купите их у купца. Зайдите в маленькую комнату и достаньте из сундука **Beast Fang**. На следующем экране поднимайтесь вверх. Перебейте охрану и садитесь в лифт. Наверху вы встретите **Great Commander'a** из начальной заставки. После разговора он даст вам **Yellow Stone**. Спускайтесь вниз и следуйте направо. Нападите на стражника, который караулит лестницу. Убив его, поднимайтесь вверх по лестнице и бегите все время прямо, пока не достигнете каменного подъемника. Проехавшись на нем, соберите все предметы. Теперь возвращайтесь к тому месту, где вы сражались с тремя охранниками. Садитесь в левый лифт и поднимайтесь вверх. Поговорите со священником и сохраните игру. Подойдите к камню, на котором выдален треугольник и три дырки. Вставьте в него три камня, которые вы до этого нашли. Дверь в статуе откроется, и вы сможете пройти внутрь. Поднимайтесь наверх и бегите прямо.

Босс #13: Kongol

Наш старый знакомый, который возглавлял атаку на город **Hoax**. Возмужал гад. Теперь его так просто не победишь. **Kongol** использует защитный барьер от магии. Поэтому его бесполезно бить с помощью магии. Лучше использовать специальные удары драгунов (обычные он будет перехватывать) и вовремя лечиться.

Получив серьезные повреждения, **Kongol** сдастся. Бегите в следующую дверь.

Босс #14: Emperor Doel

На этот раз в роли босса выступит сам император **Doel**, который предстанет перед вами в двух образах. Первого **Doel'a** убить довольно просто, а вот со вторым придется повозиться, причем изрядно. Трудно дать какой-либо совет по его уничтожению, можно сказать лишь одно: используйте все, что только можно!!!

После смерти **Doel** оставит **Dragon Spirit**, который перейдет к **Haschel'y**.

Это конец первой главы игры. Сохранитесь и **Insert Disk 2**.



Вторая глава:

PLATINUM

SHADOW

TWIN CASTLE

IN FLETZ

Оказавшись в красивейшем городе **Fletz'e**, перебежите через небольшой мостик и поднимайтесь вверх по лестнице. Возьмите из ящика в конце прохода **Stardust** и выходите на улицу. Справа от лестницы находится гостиница, где вы сможете восстановить силы. Отдохнув, переходите обратно через мост. Рядом с рекой стоит маленький домик. На его крыше вы сможете найти второй **Stardust**. Посетите местный оружейный магазин. Внутри него в ящике слева лежит еще один **Stardust**. Купив снаряжение, выходите из магазина и двигайтесь на север. Зайдите в первый дом слева. Вы попадете в ювелирный магазин. Покопайтесь в груде драгоценных камней в левом нижнем углу, чтобы взять **Stardust**. На улице пройдите немного вперед. Последует сценка с принцессой **Emille**. Следуйте во второй магазин слева. Посмотрев в деревянный телескоп, вы найдете последний в этом городе **Stardust**. Купив у продавца кое-какие предметы, направляйтесь в бар (здание за мостом, куда вы поднимались по лестнице). Там вы встретите человека по имени **Kaffi**, который поделится с информацией (для этого с ним надо поговорить несколько раз). Когда вы закончите разговор, наступит вечер и на улице появятся патрули, которые ни за что не выпустят вас из города. Постучитесь в дом слева от гостиницы. Дверь откроет **Fester**, который пустит вас внутрь и расскажет историю о **Black Monster**. Закончив свой рассказ, **Fester** уйдет. Бегите в дом, который находится слева от входа в город. Познакомившись с гостеприимной хозяйкой **Nello**, герои лягут спать. Утром, перед тем как покинуть город, зайдите



Босс #15:

Mappi & two Crafty Thief's

Это не боссы, а самый настоящий халаянный опыт. Шайка воров настолько слаба, что вам даже не придется применять магию, чтобы расправиться с ними.

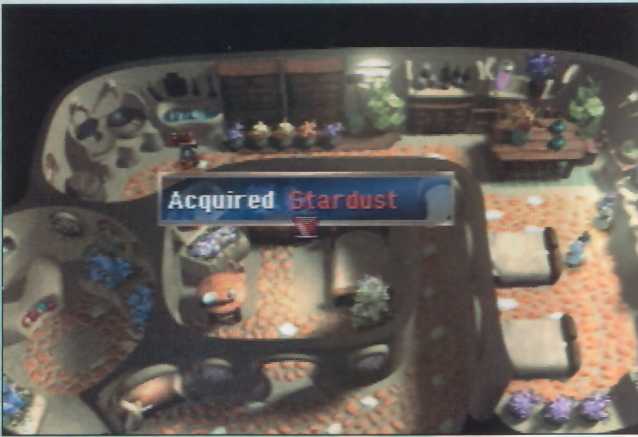
После боя вас будет поджидать весьма неприятный сюрприз. **Mappi**, изловчившись, украдет у **Dart'a** **Dragon Crystal**... К сожалению, вора поймать не удастся, и **Dart** будет лишен способности превращаться в драгуна. Направляйтесь в город **Donau**, предварительно собрав все вещи, лежащие в сундуках.



в бар. Поговорив с **Martel'om**, вы получите предмет. Выходите из города и направляйтесь в **Barrens**.

Сначала идите направо и возьмите из сундука **Warrior Dress**. Затем следуйте на север. В ущелье на вас нападут **Mappi** и двое воров.





Мэр попросит вас спасти его сына, и вы, естественно, не сможете отказаться. Подойдите к раковине в левом верхнем углу. Возьмите из нее **Stardust**. Выйдя из дома, вы увидите девочку, которая избивает троих подозрительных типов. Ее зовут **Meru**. Поговорив с вами, она присоединится к отряду. Выходите из города и направляйтесь в **Twin Castle in Fletz**.

TWIN CASTLE IN FLETZ

Бегите к воротам замка. Стражник не пропустит вас внутрь, поэтому придется искать обходной путь. Кстати, **Fester** как-то говорил, что он был учителем принцессы. Возможно, он сможет помочь пробраться в замок. **Fester'a** можно найти в магазине, в котором продается гигантский телескоп. После разговора он уйдет из магазина. Идите вслед за ним на север и поговорите еще раз. **Fester** ответит вас в свой дом. Немного поболтав, отправляйтесь в замок. Посетив приемную короля, вы получите пропуск в **Valley of Corrupted Gravity**. Обыщите статую справа от вы-

хода — в ней находится **Stardust**. Собравшись выходить из замка, вы будете остановлены служанкой принцессы **Lisa**, которая сообщит, что принцесса желает вас видеть. После долгой беседы с принцессой выходите из комнаты. Найдите служанку и скажите ей, что вы готовы (**Yes, we are ready**). Оказавшись на ужине с королем и его семьей, познакомьтесь поближе с принцессой **Emille**, после чего ложитесь спать. Проснувшись, покиньте комнату для гостей и спуститесь вниз по винтовой лестнице. Возьмите в башне справа **Stardust**. Следуйте в **Valley of Corrupted Gravity**.

VALLEY OF CORRUPTED GRAVITY

Подойдите к стражнику и предъявите ему пропуск. Когда ворота откроются, бегите вперед. На следующем экране после сценки с **Meru** спуститесь вниз и возьмите из ящика **Speed Up**. Слева сверху находится желтое свечение, которое до бесконечности восполняет здоровье героев, поэтому здесь рекомендуется немного прокачать героев. Достаньте из ящика наверху **Sachet** и заходите в проход. Прыгая по булыжникам, переберитесь через пропасть и двигайтесь вперед. Преодолев еще несколько препятствий (не надо меня спрашивать, как это сделать!!!), вы окажетесь у **Savepoint'a**. Сохранитесь и подойдите к гигантскому сооружению.

Босс#16: Virage

Снова **Virage**. На этот раз с ногами и размером с высотное здание... Первым делом следует отрубить боссу руки, иначе он схватит вашего героя и тут же отнимет у него все **HP**. Сначала нейтра-

DONAO THE FLOWER CITY

При входе после разговора с маленькой девочкой вы увидите, как **Lloyd** спасет от разбойников молодую женщину. Очень странно... Зайдите в гостиницу. Передохните и сохраните игру. На улице подойдите к фонтану и достаньте из него **Stardust**. Поднимайтесь наверх по лестнице. Спуститесь в оружейный магазин и купите доспехи **Shan'e** и **Rose**. Если какой-либо герой страдает от отравления, то его можно исцелить в больнице за 20 монет. Бегите в дом справа от входа в город. Внутри поговорите с дочерью мэра **Kate**. Она даст вам послание и попросит отнести его к отцу. Идите налево от главной площади города к дому мэра. Поднимайтесь наверх и заходите в дверь. Подойдите к слуге и отдайте ему послание. Прочитав его, он ответит вас к мэру.



лизуйте левую руку, а затем правую, после чего начинайте атаковать голову. Пользуйтесь всеми доступными заклятиями.

Забив **Virage**, поговорите с героями. Выходите из **Valley of Corrupted Gravity** и держите путь в **Home of Giganto**.

PlayStation



COLONY WARS: RED SUN

Михаил Разумкин

Третья игра в серии лучших на PlayStation космических симуляторов от Psygnosis была изрядно упрощена по сравнению со своей предшественницей. Однако по-прежнему, не зная точно целей и задач очередной миссии, очень сложно пройти ее, как говорится, наобум. Кроме того, в Red Sun была введена довольно обширная система различного вооружения и оборудования, что тоже призвано влиять на успех прохождения. В связи с этими фактами мы предлагаем вашему вниманию не пошаговое прохождение типа «куда и зачем лететь или кого и как убивать», а перевод брифингов из игры, описание оружия и несколько тактических советов, которые направят вас на путь истинный в особо сложных миссиях. Приступаем.

Общие тактические советы

- ❶ Red Sun — игра прямолинейная, т.е. в ней нет ответвлений от сюжетной линии. Вы проходите одну миссию за другой, зарабатываете деньги на оружие и новые корабли, пока не дойдете до «ключевой» миссии, выполнение которой перебросит вас на очередной этап игры.
- ❷ Конечно, вы вольны сразу перейти к «ключевой» миссии, но этого делать не стоит. Ведь в RS деньги играют далеко не последнюю роль, а без выполнения второстепенных миссий у вас не будет возможности купить даже захудалую Stun Missile.
- ❸ На ваш корабль можно установить до 3-х одинаковых лазеров любого типа (не упускайте эту возможность).
- ❹ Обратная тяга позволит вам значительно сократить радиус разворота и не упустить врага из поля видимости.

❺ Большие корабли имеют целую батарею стационарных пушек, которые вы можете без проблем уничтожить.

❻ Запущенную в вас ракету можно легко обогнать на ускорении, можно сбить из лазеров, ну и, конечно, не забывать про flare.

❼ При использовании ракет не стоит вести одновременный огонь еще и из лазеров, т.к. вы легко можете уничтожить собственную ракету.

❽ Если вас изрядно «потрепали», но вы не хотите переигрывать миссию, то, используя все возможные маневры (L2 и R2), периодически изменяя скорость корабля, уйдите из эпицентра боя, восстановите силовую защиту и возвращайтесь.

❾ Если вам предстоит бой с огромным числом истребителей, которые атакуют именно вас, то возможно применение следующей тактики. Отлетите на некоторое расстояние от скопления врага, выберите цель

и устремитесь к ней на полной скорости, непрерывно ведя огонь. Не сворачивая, пролетайте через облако обломков, разворачивайтесь и повторяете маневр.

❿❶ Враги, как правило, появляются из jumpgates (призрачный овальный знак на радаре). Расположите свой корабль так, чтобы они летели прямо на вас, и уничтожьте всю группу издалека.

❿❷ В зависимости от количества и типа сбитых вами кораблей противника будет расти и ваш рейтинг, и это не просто статистика. По мере повышения рейтинга вам станут доступны более разрушительные виды оружия. Так что не упускайте случая уничтожить несколько лишних кораблей врага.

Немного об интерфейсе

Панели на вашем корабле достаточно информативны, так что периодически поглядывайте на них, чтобы не упустить что-нибудь важное.

❶ Левая панель отображает состояние вашего корабля: верхняя полоска отвечает за силовую защиту и броню, средняя — за скорость, нижняя — за перегрев корабля.

❷ Правая панель отображает внешнюю ситуацию: верхняя полоска показывает состояние защиты выбранного корабля, экран ниже выдает информацию о том, что это за корабль.

❸ Радар в центре поможет вам сориентироваться в пространстве: красные точки — это враги, зеленые — союзники, желтые — нейтральные, мерцающий овал — подпространственные врата.

❹ Если у вас включена система автонаводки, то небольшая стрелочка у прицела укажет направление к выбранному кораблю.

Управление

Если у вас Dual Shock, то без лишних раздумий переходите на аналоговое управление, это заметно уп-

ростит игру.

R1 — ускорение.
L1 — обратная тяга.
Двойное нажатие на R1 или L1 — суперускорение.
R2 — вращение вокруг оси по часовой стрелке.
L2 — вращение вокруг оси против часовой стрелки.
▲ — система автонаводки.
● — изменить тип secondary weapon.
Зажав ●, вы произведете выстрел из secondary weapon.
■ — изменить тип primary weapons.
✕ — выстрел из primary weapons.
R2 + L2 — задний вид.
Start — пауза и выход в меню.
Select — смена вида.

PRIMARY WEAPONS

GP laser MK I — 9950/7463 CR
Мощность: низкая
Поражение: силовой щит/броня

Лучшее оружие в начале игры. Желательно установить сразу три штуки.

GP laser MK II — 15000/12000 CR
Мощность: средняя
Поражение: силовой щит/броня

Улучшенный вариант MK I

GP laser MK III — 31040/23280 CR
Мощность: значительная
Поражение: силовой щит/броня

Самый мощный из серии GP. Бесспорно, один из лучших типов оружия.

Shield laser — 12800/ CR
Мощность: средняя
Поражение: силовой щит

Намного сильнее повреждает силовую защиту, чем GP laser, но требует парного оружия, действенного против брони (Hull laser или Hull Missile). Кроме того, лучше иметь по паре каждого типа оружия, а это целых четыре оружейные ниши (Hard points).

Shield laser MK II — 18300/13725 CR
Мощность: высокая
Поражение: силовой щит

Более мощный вариант Shield laser MK I.

Hull laser — 14592/10944 CR
Мощность: средняя
Поражение: броня

Как и Shield laser, требует парного оружия для нормального использования.

Hull laser MK II — 18300/12900 CR
Мощность: высокая
Поражение: броня

Более мощный вариант Hull laser MK I.

Cooled GP Laser — 33200/24900 CR
Мощность: средняя

Поражение: силовой щит/броня

Абсолютно не греется, но из-за высокой стоимости и не очень большой мощности лучше всего подходит для использования в миссиях, проходящих в подпространстве.

Cooled Shield Laser — 31360/23420 CR
Мощность: средняя
Поражение: силовой щит

Абсолютно не греется, лучше купить Cooled GP Laser.

Cooled Hull Laser — 32040/24030 CR
Мощность: средняя
Поражение: броня

Абсолютно не греется, лучше купить Cooled GP Laser.

Gauss Gun — 15880/11510 CR
Мощность: низкая
Поражение: броня (игнорирует силовой щит)

Абсолютно не нужно оружие, даже учитывая его высокую скорострельность.

Scatter Gun — 18400/13800 CR
Мощность: средняя
Поражение: силовой щит/броня

Очень неплохой «пулемет», но из-за сильного перегрева, невысокой дальности поражения и низкой точности попадания все же проигрывает трем GP Laser.

Plasma Cannon — 34200/25650 CR
Мощность: огромная
Поражение: силовой щит/броня

Превосходное оружие против больших кораблей, хотя и требует некоторого времени для зарядки.

BFG — 105200/78400 CR
Мощность: супер-мега
Поражение: силовой щит/броня

Это не опечатка, старый добрый BFG вновь в строю, и вновь это самое мощное оружие. Подходит для уничтожения одним выстрелом большого скопления истребителей противника. Не щадит союзников, забирает часть энергии силового щита.

SECONDARY WEAPONS

Все Missile являются самонаводящимися, поэтому требуют включения системы автонаводки перед пуском.

Stun Missile — 1050/788 CR
Обездвиживает вражеский корабль на некоторое время.

Jammer Missile — 3600/2700 CR
Отключает систему вооружения вражеского корабля на некоторое время.

Decloaker Missile — 2000/1500 CR
«Открывает невидимое».

Shield Missile MK I — 1920/1440 CR
Мощность: средняя
Поражение: силовой щит

В сочетании с Hull Missile подходит для боя с большими кораблями в начале игры.

Shield Missile MK II — 3880/2910 CR
Мощность: очень высокая
Поражение: силовой щит

В два раза мощней первой модификации.

Hull Missile MK I — 1720/1290 CR
Мощность: средняя
Поражение: броня

Hull Missile MK II — 3560/2070 CR
Мощность: очень высокая

В два раза мощней первой модификации.

Plasma Missile — 6200/4650 CR
Мощность: очень высокая
Поражение: силовой щит/броня

Лучшая из ракет, хоть и дорогая.

NanoTech Missile — 12900/9675 CR
Мощность: очень высокая
Поражение: силовой щит/броня

Применимы только против кораблей Sha'Har.

Two Part Missile — 5700/4275 CR
Мощность: высокая
Поражение: силовой щит/броня

Вначале пробивает силовой щит, а затем разрушает броню. Неплохая альтернатива Plasma Missile.

Torpedos — потеряли возможность самонаведения, зато они чрезвычайно мощны, соответственно превосходят для уничтожения больших кораблей.

Stun Torpedo — 4000/3000 CR
Обездвиживает врага на более длительный период времени.

Plasma Torpedo — 12000/9000 CR
Мощность: огромная
Поражение: силовой щит/броня

NanoTech Torpedo — 24000/18000 CR
Мощность: огромная
Поражение: силовой щит/броня

Как и ракеты, подходит для уничтожения только кораблей Sha'Har.

Scarab — 6600/4950 CR
Мощность: огромная
Поражение: броня

Производит одновременный выстрел нескольких небольших торпед.

BDS — 29000/21750 CR
Оружие массового поражения.

Grapple gun — 6576/4932 CR
Силовой гарпун, позволяет транспортировать небольшие космические тела. Необходим для выполнения ряда миссий. Требует включения автонаводки.

Phase Distorter Beacon — 1000 CR
Полезен только в отдельных миссиях.

Автоматические спутники, или Pods, достаточно полезны, хотя и вряд ли полностью окупают свою высокую стоимость. Требуют включения автонаводки. После выполнения задания сами возвращаются на корабль. Не действуют для вашего корабля.

Offence Pod — 38000/28500 CR
Атакует выбранную цель.

Defence Pod — 52000/39000 CR
Защищает выбранную цель.

Repair Pod — 22000/16500 CR
Чинит выбранную цель. Очень полезен при конвоировании и защите неких объектов.

ECM Pod — 24000/18000 CR
Защищает выбранную цель от ракетных атак.

Дополнительные устройства

Cooling Vents — 14400/10800 CR
Увеличивает отвод тепла от перегреваемых частей корабля.

Heat Sinks — 24000/18000 CR
Увеличивает стойкость к перегреву систем истребителя.

Recharge Boost — 27000/20250 CR
Увеличивает скорость восстановления силового щита.

Shield Maximiser — 48000/33000 CR
Увеличивает мощность силовых защитных полей.

Существуют еще три типа устройств — третьи модификации Hull Laser, Shield Laser и Cloak Device, но я смог их получить только при помощи кодов, описанных в прошлом номере.

Миссии

MAGENTA STATION

Escort Duty
Стандартная сумма: 8000
Бонус: 1000 за каждый сохранившийся контейнер (max 3)
Награда: 100 за каждого уничтоженного противника

Цели:
● Защитить Cargo Stompers, пока они не достигнут пункта назначения.

Противники:
Pirate Raider (красный)
Pirate Fighters (красный)
Pirate Tanks (красный)

Союзники:
Cargo Stompers (Зеленый)
Escort Stompers (Зеленый)
Eipiret Wingman (Зеленый)

Врагов будет много, но они не представляют реальной опасности. Как только вы уничтожите первую группу, на радаре появится новая.



Стандартная сумма:
12000

Цели:

- 1 Уничтожить Rebel Fleetship (Красный).
- 2 Покинуть орбиту до окончания лимита времени.

Враги:

Rebel Fleetship (Красный)
Rebel Cruiser (Красный)
Rebel Fighters и Interceptors (Красный)

Союзники:

- 1 Уничтожить Insult и удалиться через врата.

Можете взрывать:

Insult и Injury (Красный)
Empiret Fighters (Красный)
SAADS (Красный)
Астероиды (Желтый)

Союзники:

Warfare Pod (Зеленый)
Rebel Hauler (Зеленый)

Идея миссии заключается в том, чтобы следовать за Warfare Pod, оставаясь незаметным для системы автоматической обороны (SAADS). Но этого можно и не делать. Облетая SAADS на значительном расстоянии, направляйтесь сразу к Insult и уничтожьте его. Особо одаренным пилотам можно посоветовать заодно взорвать и Injury (это дополнительные очки).

Valdemar...

Стандартная сумма:
10000

Цели:

- 1 Сопроводить конвой до подпространственных врат.

Уничтожить:

Pirate fighters и interceptors (Красный)
Pirate Galleon (Красный + Bonus)

Сберечь:

Haulers (Зеленый)
Escorts (Зеленый)
Cargo module (Зеленый)

Довольно простая миссия, главное — не удаляться от охраняемых модулей.

Retrieval

Стандартная сумма: 24000

Цели:

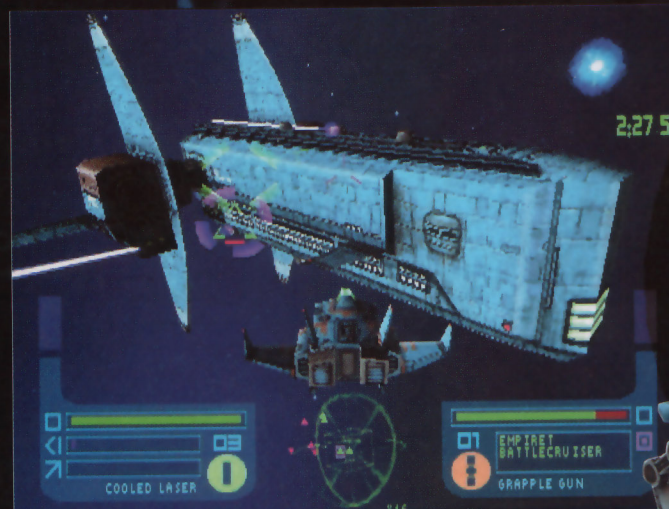
- 1 Уничтожить двери посадочного ангара на Morgan's Ghost.
- 2 Защитить Diva.
- 3 Уничтожить Morgan's Ghost.

Враги:

Morgan's Ghost (Красный)
Cargo (Красный)
Raiders и interceptors (Красный)

Союзники:

Decoder (Желтый)
Diva (Зеленый)



Цели:

- 1 Защищать генерала до того, как его подберет челнок.

Враги:

Живые формы Class-D (Красный)
Empiret Tanks (Красный)

Союзники:

Drop Ship (Желтый)
General's ship (Желтый)
General (Желтый)

При помощи радара определите, где находится генерал, и направляйтесь туда, по пути уничтожая врагов. Ракообразные «Class-D» довольно медлительны и легко убиваются при попадании в голову. В любом случае особенно не медлите.

Convoy

Стандартная сумма: 13000

Бонус: 500 за каждый спасенный модуль

Награда: 200 за каждого сбитого противника

Двери ангара легко обнаружить при помощи системы автонаводки. Но перед этим стоит уничтожить как можно больше стационарных орудий. После того как Diva сделает свое дело, не уничтожайте Morgan's Ghost, т.к. он выпустит очередную партию Raiders, что позволит вам заработать дополнительные очки.

MARJORIE'S STATION

Вы на новой орбитальной станции. У вас появились первые сбережения, поэтому можно постепенно заняться усовершенствованием корабля, т.к. в продаже появились GP laser mk II и Cooling Vents. Кроме того, можно купить и новый корабль.

Convoy

Стандартная сумма: 12000

Бонус: 1000 за каждый сохраненный контейнер

Цели:

- 1 Сопроводить конвой до полицейских маяков.

Враги:

Empiret Escorts (Красный)
Empiret Fighters (Красный)

Друзья:

Cargo Modules: (Желтый)
Haulers (Желтый)
Police interceptors (Зеленый)

Можете поохотиться, но не стоит особенно удаляться от конвоя.

Covert Insertion

Стандартная сумма: 15000

Цели:

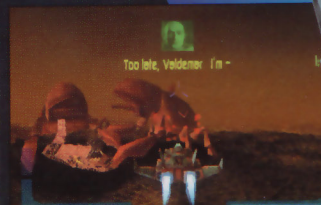
- 1 Уничтожить Shield Generators (Желтый).
- 2 Найти и дождаться уничтожения базы Повстанцев.

Объекты:

Shield Generators (Желтый)
Automated Defences (Красный)
Rebel Tanks (Красный)
Rebel Fighters (Красный)

Следуя по каньону, найдите и уничтожьте генераторы. Не поднимайтесь над гребнями каньона — опасно для здоровья. Систему автоматической защиты лучше уничтожать издалека.

Rebel Smugglers



Empiret Fighters (Зеленый)
Empiret Battle Cruiser (Зеленый)

Перед миссией не забудьте купить Recharge Booster. Первым делом уничтожьте Rebel Fleetship, а затем беритесь за истребители. Продолжайте зарабатывать очки, пока на таймере не останется 1 минута. Направляйтесь к подпространственным вратам (яркая светло-голубая звезда).

Insult and Injury

Стандартная сумма: 12000

Цели:

ВНИМАНИЕ В ПРОДАЖЕ В СЕНТЯБРЕ 2000



ВНИМАНИЕ!
КОНКУРС

ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ —
самый многообещающий
Российский проект 2000 года

ВСЯ ВОЗМОЖНАЯ
информация

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ
и путеводитель по ПЗ

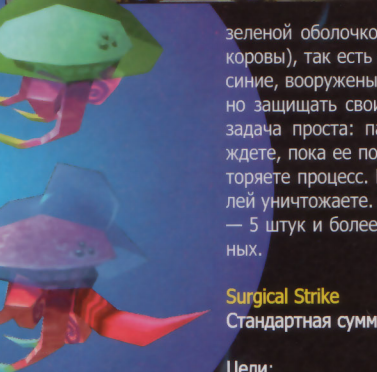
FAN CLUB
фотографии, рисунки...



**СТРАНА
ИГР**



Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,
полностью посвященный Вселенной ПРОКЛЯТЫХ ЗЕМЕЛЬ



Одна из самых забавных миссий — некое хорошо оплачиваемое космическое сафари. Для ее успешного выполнения вам понадобится 8-10 ракет. Помните, ваша цель — это животные с зеленой оболочкой (так называемые коровы), так есть еще и «быки». Они синие, вооружены рогом и будут рьяно защищать своих коров. В общем, задача проста: парализуете корову, ждете, пока ее подберет баржа, повторяете процесс. Быков и истребителей уничтожаете. Хороший результат — 5 штук и более пойманных животных.

Surgical Strike

Стандартная сумма: 22000

Цели:

- 1 Уничтожить три конструкции удерживающие Police Precinct.

Враги:

Police interceptors (Красный)
Police enforcer (Красный)
Police Precinct (Красный)
Solar Sails (Красный)

После боя с силами полиции вам опять придется воспользоваться системой самонаведения. Целиться нужно в место, где происходит крепление к пилонам канатов, удерживающих Полицейский участок.

Gang Warfare

Стандартная сумма: 22000

Награда: 500 за каждого уничтоженного врага.

Цели:

- 1 Уничтожить syndicate escorts.
- 2 Защитить Jardinia's yacht и добывающие корабли.

Враги:

Syndicate escorts (Красный)

Союзники:

Yacht (Зеленый)
Mining Ship (Зеленый)
Mining Robots (Зеленый)

Вооружитесь flares и побольше, 20-ти должно хватить.

Rescue Hilachet Ship

Стандартная сумма: 36,000

Цели:

- 1 При помощи decoaking missiles обнаружьте Crystals.
- 2 Защитите корабли Hilachet.

Плохие:

Donachet fighters (Красный)

Хорошие:

Hilachet Cruiser (Зеленый)
Mining Ships (Зеленый)
Mining Shuttle (Зеленый)
Hilachet Fighters (Зеленый)

Вам придется обнаружить 5 или более кристаллов. Их легко обнаружить по вспышкам света, после чего стреляйте туда decoaking missile. Защищайте добывающие корабли. У этой миссии есть еще и непонятная вторая часть в подпространстве, когда вам уже известным путем придется обнаружить врата.

Defence

Стандартная сумма: 32000

Награда: 500 за каждого сбитого врага

Цели:

- 1 Защитить Morjorie's kitchen.

Враги:

League Strike Fighters (Красный)
League Interceptors (Красный)

Союзники:

Syndicate Fighters (Зеленый)

Вы должны быть достаточно быстры для успешного прохождения этой миссии. Атакуйте сначала корабли, которые нападают на станцию (возможно, стоит воспользоваться ракетами).

Calculus 3

Стандартная сумма: 40000

Цели:

- 1 Уничтожьте элементы конструкции, что держат три спасательных шлюпки на корпусе Calculus.
- 2 Защитите их.



Огромные escorts будут стараться уничтожить конвой, поэтому сперва займитесь ими, не обращая внимания (пока) на истребителей.

Retrieval

Стандартная сумма: 12000

Цели:

- 1 Найти и отбуксировать Donachet Idol к вратам (необходимо Grapple Gun).

Враги:

Donachet Cruiser (Красный)
Donachet Fighters (Красный)
Snake (Красный)

Эта миссия проходит в подпространстве, поэтому у вас будет постоянный перегрев корабля. Чтобы охладить корпус, периодически останавливайтесь в призрачных астероидах. Направляйтесь к цели, ориентируясь по радару.

Если вас заметит вражеский крейсер, то попробуйте скрыться, либо уничтожьте его издалека (3-х mkII GP laser будет достаточно). К сожалению, появляющийся после обнаружения Идола snake's ship неуничтожим, так что быстрее направляйтесь к вратам.

Investigation

Стандартная сумма: 13000

Цели:

- 1 Следуйте за истребителями к станциям терраформинга. 2) Уничтожить всех врагов и сохранить станции.

Уничтожить:

Tolrasaurs (только пушки — Красный)
Kalkarak Fighters (Красный)

Защитить:

Tolrasaurs (непосредственно животные — Красный)
Dargothan Fighters (Зеленый)
Terraforming Towers (Зеленый)

Ориентируясь по радару, летайте от станции к станции. Как только увидите Толразавра с пушкой на спине — атакуйте. Но помните, вам нельзя убивать самих животных (провал миссии), уничтожайте только пушки, для чего летайте чуть выше мишени.

Protection

Стандартная сумма: 20000

Награда: 500 за каждого сбитого врага

Цели:

- 1 Защитить SS Angeli.
- 2 Уничтожить все корабли Donachet.

Уничтожить:

Donachet Fighters (Красный)
Donachet Cruiser (Красный)

Защитить:

SS Angeli (Зеленый)
Syndicate Escorts (Зеленый)

Простейшая миссия. Как обычно, в начале уничтожьте вражеский крейсер.

Hunting

Стандартная сумма: 5000 за каждое пойманное животное

Цели:

- 1 Парализовать как можно больше Protoshelp Cows за ограниченное время (необходимы Stun Missiles).

Злые:

Protoshelp Bulls (Желтый)
Rangers (Красный)

Добрые:

Protoshelp Cows (Желтый — stun)
Hunting Barge (Зеленый)

Враги:

Red Sun (Красный)
Sha'Har Fighter (Красный)
Sha'Har Syncaris (Красный)

Союзники:

Calculus 3 (Зеленый)
Diva (Зеленый)

В начале миссии вам придется отбить две атаки истребителей. Затем быстро освободите спасательные капсулы, о чем уже будут молить вас выжившие. Теперь бой с боссом — очень грозной на вид боевой станцией. Но справиться с ним не составляет проблем. Три GP Laser MK II за считанные мгновения уничтожат огромные пушки по бокам гиганта, останется лишь добить практически беззащитную машину.

CARDINATE STATION

Seek & Destroy
Стандартная сумма: 24000

Награда: 500 за каждого сбитого врага

Цели:

1. Обнаружить и уничтожить всех calderas.
2. Уничтожить все силы Dirt Warrior.

Враги:

Calderas (Красный)
Dirt Warrior Tanks (Красный)
Dirt Warrior Fighters (Красный)

Башни Dirt Warrior имеют внушительную защиту, поэтому сперва уничтожьте три защищающих их орудия и несколько истребителей.

Temple Cruiser

Стандартная сумма: 30000

Цели:

1. Обнаружьте Cult Destroyers, подобравшись к ним как можно ближе.
2. Уничтожить Cult Temple Cruiser.

Злые:

Temple Cruiser (Красный)
Cult Cruiser (Красный)
Cult Fighters (Красный)

Добрые:

Dargothan Cruiser

Вы обнаружите скрытых маскирующим полем крейсера храмовников по электрическим разрядам. Остается только подлететь как можно ближе, и маскировка разрушится. Дружественный вам крейсер будет атаковать видимые цели при помощи торпед. Вы можете помочь ему. Temple Cruiser постарается скрыться. Помешайте этому.

Rescue Team

Стандартная сумма: 40000

Цели:

1. Проинспектировать станцию LV-624.
2. Защитить Investigator Dropship и «Return on Investment».

Злые:

Sha'Har Fighters

Добрые:

Dropship (Зеленый)
«Return on Investment» (Зеленый)

Следуйте за челноком к станции. Как только он туда доберется, на вас нападет целая толпа истребителей, так что приготовьтесь драться. Первая атака последует со стороны станции. Защитите челнок. Когда он достигнет борта «Return on Investment», появится еще одна волна истребителей.

Defend Refinery

Стандартная сумма: 20000 Бонус: 500 за каждую сохраненную цистерну

Цели:

1. Защитить перерабатывающую фабрику и цистерны.
2. Уничтожить врагов.

Уничтожить:

Pirate Raiders (Красный)
Pirate Tanks (Красный)

Защитить:

Refinery (Желтый)
Fuel Silos (Желтый)

Вряд ли у вас получится с первого же

раза сохранить много цистерн, поскольку атакующие будут наступать со всех сторон. Сначала нужно уничтожить танки, а потом взяться за истребители.

Tank Support

Стандартная сумма: 32000

Цели:

1. Сопроводить dirt Warriors к заданному месту.
2. Уничтожить силы Unisoft и их базу.

Враги:

Unisoft base (Красный)
Jan-1 Thor (Красный)
Unisoft Fighters (Красный)
Unisoft Tanks (Красный)

Союзники:

Dirt Warrior Tanks (Зеленый)

Используя радар, заранее уничтожьте всех врагов по пути продвижения отряда. Двуногие Thors довольно сильно защищены, поэтому используйте plasma cannon или BFG, чтобы их уничтожить. Если все танки Dirt Warrior будут уничтожены, миссия будет провалена, поэтому оберегайте их. База имеет пушки на вершине и у основания. Уничтожьте их первыми, а затем возьмитесь за истребители и лишь потом уничтожьте базу.

Clear Path

Стандартная сумма: 38000

Бонус: 2000 за каждый спасенный hauler

Цели:

1. Сопроводите конвой к подпространственным вратам.
2. Уничтожьте все силы противника.

Злые:

Sha'Har Fighters (Красный)

Добрые:

Convoy (Зеленый)
Unisoft Fighters (Зеленый)

Стандартная миссия по конвоированию гражданских кораблей, правда, на этот раз истребителей Sha'Har будет очень много.

Protect Cult

Стандартная сумма:



38000

Цели:

1. Защитить корабли Cult.
2. Уничтожить силы Scavenger.

Враги:

Scavenger Shark (Красный)
Scavenger Raider (Красный)
Scavenger Cruiser (Красный)

Союзники:

Cult Destroyer (Зеленый)
Cult Fighters (Зеленый)

Уничтожьте пушки на больших кораблях.

Kidnap Queen

Стандартная сумма: 42000

Цели:

1. Защитить тягач Dirt warriors и капсулу с jelly queen.

Враги:

Jelly Fighters (Красный)
Jelly Hauler (Красный)

Союзники:

Hauler (Зеленый)
Dirt Warriors (Зеленый)
Cargo (Желтый)

Не следуйте за истребителями Dirt Warriors, летите рядом с тягачом. Уничтожьте первую волну истребителей. За ней последует еще и еще, они будут лететь на убой практически бесконечно. Если им все же удалось отбить капсулу с королевой, то вам придется уничтожить их тягач, чтобы он не смог отбуксировать капсулу. Будьте осторожны при стрельбе — капсула очень непрочна. Защищайте тягач Dirt Warriors.

Distress Call

Стандартная сумма: 45000

Цели:

- 1 Защитить флагманский корабль Dirt Warrior (Maleager).
- 2 Уничтожить крейсер Unisoft и другие их войска.

Уничтожить:

Unisoft Cruiser (Красный)
Unisoft fighter (Красный)

Защитить:

The Maleager (Зеленый)

Вы потеряете Maleager в самом начале миссии, но на этом она не закончится. Вам еще придется уничтожить все войска Unisoft. Начните с истребителей, отлетев подальше от крейсера. После этого последует еще одна волна истребителей. Запаситесь Flare и используйте тактику, приведенную в советах выше, если, конечно, вы еще не купили BFG.

Genesis

Стандартная сумма: 40000

Цели:

- 1 Защитить корабли League и уничтожить войска cult.

Враги:

Cult Interceptors (Красный)
Cult fighters (Красный)

Союзники:

Genesis Device
League fleetship (Зеленый)

Достаточно простая миссия. Уничтожайте истребители Cult волну за волной, следя за открывающимися врагами по радару. Периодически к Genesis будет направляться пара тягачей Cult — постарайтесь, чтобы они не достигли цели.

Escape

Стандартная сумма: 42000

Цели:

- 1 Защитить Freighter.
- 2 Уничтожить противника.

Враги:

Sha'Har Fighters (Красный)
Sha'Har Cephalopod (Красный)

Союзники:

Unisoft Fleetship (Зеленый)
Freighter (Зеленый)

Для начала уничтожьте трех истребителей Sha'Har (они справа). Теперь следуйте за Cephalopod — это настоящий босс. Если он взорвет корабль прикрытия Unisoft — не беда. Теперь стреляйте в его клешни-щупальца. Красный треугольник прицела укажет уязвимые места. Часть

щупалец имеет на концах лазеры, их тоже надо уничтожить. Чтобы избежать попаданий, постарайтесь быть вблизи красного «глаза», который лучше уничтожить даже раньше лазеров.



Цели:

- 1 Защитите Refugee haulers и Habitats.
- 2 Уничтожьте Scavenger Shark Fleetship.

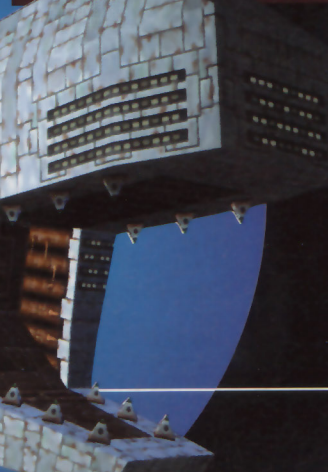
Враги:

Scavenger Fighters (Красный)
Scavenger Shark (Красный)

Транспорт союзников:

Refugee Haulers (Зеленый)
Refugee Habitats (Зеленый)
Fuel Pod (Зеленый)

Честно говоря, я не нашел способа сохранить Fuel Pod от могучего Scavenger Shark. Довести же до врат два оставшихся транспортных средства не составляет труда. Если, конечно, вы не забыли сменить корабль и установить на нем три GP Laser MK III.



Scavenge This

Стандартная сумма: 49000

Цели:

- 1 Заарканьте ускоритель (захватите Grapple gun).
- 2 Отбуксируйте его к центру обитаемой зоны Scavengers.
- 3 Оставьте «сюрприз» и покиньте зону.

Враги:

Астероиды
Scavenger fleetship (Красный)
Scavenger laser turrets (Красный)
Scavenger fighters (Красный)

Цель:

Ядерный ускоритель (Желтый).

Ускоритель не будет двигаться, пока вы его не подцепите на трос. После чего просто следуйте за ним, рассчитывая путь. Не трогайте крейсера — это задача ускорителя. Как только он займет нужную позицию, Diva сообщит вам, что пора убираться. Ускоритесь.

Hostage Release

Стандартная сумма: 55000

Цели:

- 1 Уничтожьте все пушки на корпусе



Dargothan Дредноута.
2 Защитите спасательную команду.
3 Прикрыть отступление союзников, уничтожить остатки врагов.

Противник:

Dargothan Dreadnought (Красный)
Pirate fighters (Красный)

Друг:

Unisoft Cruiser (Зеленый)
Unisoft Fighters (Зеленый)

В этой миссии главное — аккуратность и внимательность. По треугольникам наведения определяйте месторасположение пушек и не спеша уничтожайте их одиночными выстрелами (пушек около 13-ти). Во время отстрела пушек нужно посматривать



на радар и периодически уничтожать группы Pirate fighters. Когда операция спасения закончится, можно уничтожить и сам Dreadnought.

Road Block

Стандартная сумма: 30000 за каждый спасенный Stomper



Цели:
1 Защитить Stompers.
2 Уничтожить все препятствия и вражеские корабли.

Злые:
Scavenger road blocks (Красный)
Scavenger fighters (Красный)
Scavenger Tanks (Красный)

Добрые:
Cargo Stompers (Зеленый)

Перед каждым из завалов на дороге под маскировочным полем вас будут ждать несколько танков. Истребителей будет немного (около 4 пар за всю миссию).

Robo Hunting
Стандартная сумма: 32000

Цели:
1 Обездвижьте Robo-fighters и отбуксируйте их к Mega Hauler.
2 Уничтожьте оставшихся robo-fighters.
3 Уничтожьте все силы scavenger.

Враги:
Scavenger fighters (Красный)

Союзники:
Mega Hauler (Зеленый)
Robo-fighters (Желтый)

Вам потребуется Grapple gun и штук

пять Stun missile. Robo-fighters будут атаковать вас, но вы можете начинать отстреливать их только после того, как об этом вас порпосят с Mega Hauler. Всего нужно доставить только троих Robo-fighters.

Solar Flare
Стандартная сумма: 35500

- Цели:**
- 1 Почините два тягача при помощи Repair Pod.
 - 2 Помогите им отбуксировать капсулы к маякам у врат (понадобится Grapple Gun).
 - 3 Не входите в сиреневые врата.

Терпящие бедствие:
Cargo Pods (Зеленый)
Haulers (Зеленый)

В этой миссии враг — корона звезд, у которой все происходит. Цепляйте ближнюю капсулу и на ускорении к первому тягачу. Читите его, затем второго. Буксируйте все капсулы за маяки.

Sha'Har Ship
Стандартная сумма: 52000

- Цели:**
- 1 Уничтожить все истребители Sha'Har, кроме одного.
 - 2 Этого одного нужно обездвигать и отбуксировать к вратам.

Sha'Har:
Sha'Har Fighters (Красный)
Sha'Har Cruiser (Красный)
Snake (Красный)

Лучик света:
Diva (Зеленый)

Вам потребуется Grapple gun и штук пять Stun missile. Элементарная миссия, главное — не использовать BFG. Все истребители и даже крейсер уничтожаются тройным GP Laser MK III. Только не забывайте во время стрельбы, ориентируйтесь по радару и оставьте одного для поимки.

Defender
Стандартная сумма: 64000

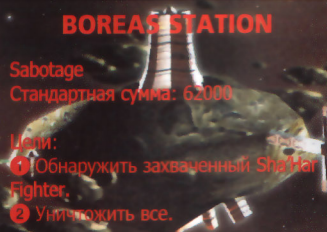
- Цели:**
- 1 Прикрытие эвакуации перерабатывающей фабрики.
 - 2 Защитить ее.
 - 3 Уничтожить всех врагов.

Враги:

Sha'Har Fighters (Красный)
Sha'Har Triders (Красный)
Black Widow (Красный)

Союзники:
Transport (Зеленый)
Refinery (Зеленый)
Silos (Зеленый)

Весьма сложная миссия. Мне для успешного прохождения понадобился Repair Pod, которым я периодически чинил станцию. Правда, приходилось останавливаться, чтобы он смог вернуться на борт. Летайте вокруг станции, отстреливая истребителей и шагоходов-Triders, пока не появится босс — Black Widow. Кроме двух пушек, у него еще есть по слабому месту на каждой из ног (красный прямоугольник). Уничтожьте пушки, далее перенесите огонь на красные метки, и «Вдова» загнется. Только не забывайте посылать дрона чинить станцию.



Враги:
Navy Heavy Cruiser (Красный)
Navy Fighters (Красный)
Navy Research Ship (Красный)
Sha'Har Fighter (Красный)

Согласитесь, мало таких миссий — уничтожить все. Но для успешного прохождения сначала уничтожьте

Navy Research Ship, а затем все остальное. Я бы порекомендовал пару торпед и BFG.

The Hilachet Betrayed
Стандартная сумма: 60000

- Цели:**
- 1 Установить Phase Distorters, на корпусе Hilachet Dreadnought.
 - 2 Защитить Haulers.
 - 3 Уничтожить всех врагов.

Противник:
League Fighters (Красный)
League Station (Красный)
Hilachet Fighters (Красный)

Союзники:
Hilachet Dreadnought (Красный)
Donachte Haulers (Зеленый)

Понадобятся Phase Distorters (штука шесть). Вначале наведите прицел на Hilachet Dreadnought (пока желтый), он соединен с корпусом League Station. Уничтожьте пушки станции League вместе с болтающимися поблизости истребителями. Теперь запускайте Phase Distorters. Появится целая толпа врагов. Защитите Donachte Haulers.

Necessity
Стандартная сумма: 68000

- Цели:**
- 1 Найдите крейсер Necessity.
 - 2 Защитите силы Naval, пока не прибудет челнок.
 - 3 Обеспечьте безопасность челнока.

Враги:
League Fighters (Красный)

League Walkers (Красный)

Союзники:
Necessity (Желтый)
Navy Drop ship (Зеленый)
Black Box (Желтый)

Лишь грамотное применение BFG и Repair Pod помогут вам пройти эту миссию.

Infiltrate
Стандартная сумма: 80000

- Цели:**
- 1 Сымитируйте построение патруля Sha'Har.
 - 2 Установите 3 Phase Distorters.
 - 3 Уйдите через врата.

Враги:
Sha'Har Fighters (Красный)
Sha'Har Feeder (Красный)
Phase Stabilisers (Красный)

В начале миссии просто старайтесь лететь между двумя истребителями Sha'Har. Как только вы подлетите к Red Sun, то увидите три красных конструкции — это Phase Stabilisers. «Наводите» на каждую из них и выпускайте Phase Distorters. Когда все три будут установлены, вам предстоит уничтожить несколько истребителей Sha'Har, после чего откроются врата.

The Gauntlet
Стандартная сумма: 90000





Цели:

1. Атакуйте силы Navy.
2. Взорвите слабую точку в конструкции Super Dreadnought.
3. Захватите Weapons Platform.

Враги: все

Нужно Grapple Gun. Самое поразительное, что никто так и не нашел никакого Super Dreadnought. После непродолжительного боя и уничтожения нескольких крейсеров корабль Diva подбивают, и вас выбрасывает во вторую часть миссии.

The Gauntlet (часть 2)

Цели:

1. Обнаружить и захватить спаса-



тельную капсулу Diva'и.

2. Свалить через врата.

Враги:

Sha'Har Fighter (Красный)
Sha'Har Cruiser (Красный)

Подзащитные:

Dive Escape Pod (Зеленый)

Найти Dive легко, т.к. ее капсула единственная помечена на радаре зеленым цветом. После захвата капсулы следует уничтожить все истребители Sha'Har в этом районе. Как только вы подлетите к вратам, появится Sha'Har Cruiser. Удалитесь от него на безопасное расстояние, глубоко вдохните и на ускорении возвращайтесь, непрерывно стре-



ляя (хорошо бы вам взять пару Plasma Torpedo).

Destroy Red Sun

Цели:

1. Наведитесь на красные кристаллы «Vent» на лицевой стороне Red Sun.
2. Защитите Haulers.

Враги:

Sha'Har Fighters (Красный)

Союзники:

Donachet Haulers (Зеленый)
League Fighter (Зеленый)
Donachet Fighter (Зеленый)

Red Sun постоянно перемещается, и это одна из основных проблем. Т.к.

остыть, воспользуйтесь призрачными астероидами. Как только уничтожите наросты, бейте по образине из всего, что осталось. Только опасайтесь попадать под фиолетовые выстрелы, сопровождаемые характерным звуком, и не забывайте выстреливать Flare, когда вас предупреждает система безопасности.

Есть еще в Colony Wars Red Sun забавная встроенная мини-игра — своеобразный death match на троих. Такие

игрища встречаются трижды, их, как и другие второстепенные миссии, проходить не обязательно, но денег всегда мало. Итак, встречайте:

THUNDERBOWL

Thunderbowl 1

Орбита: Mariorie's Station

Стандартная сумма: 20000

Награда: 2000 за каждого врага

Противники:

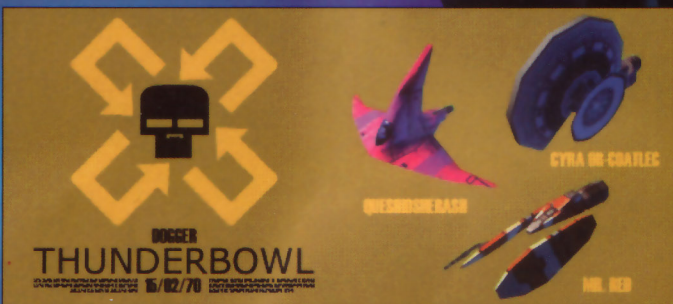
Hyrock Jones
Scara Mouche
Zel Vg Edd Eron

Дополнительные проблемы: SAADs

Thunderbowl 2

Орбита: Cardinate station

Стандартная сумма: 40000



вы должны не только уничтожить красные образования на морде этого монстра, но и защитить прицепившихся к нему Donachet Haulers. А это сложно. BFG практически не решает проблему. Для начала стоит взять побольше Nanotech Missile. А поскольку вам уже не вернуться на базу, то стоит заменить GP laser mk III на Cooled GP laser, выкинуть BFG и взять еще Nanotech torpedoes и кучу Flare. Чтобы не мучиться с красными наростами, уничтожайте их ракетами, так же поступайте и с Sha'Har Fighters.

Destroy Red Sun (часть вторая).

Цели:

1. Уничтожьте слабые точки (все те же красные образования).
2. Уничтожьте Red Sun.

Поскольку бой идет в подпространстве, то у вас могут возникнуть проблемы с перегревом (у меня были только при ускорении). Чтобы

Награда: 4000 за каждого врага

Противники:

Cyra
Mr. Red
Queshio Sherash

Дополнительные проблемы: SAADS, Mini Mines

Thunderbowl 3

Орбита: Aurora station

Стандартная сумма: 60000

Награда: 8000 за каждого врага

Противники:

Gak
Mebius Trip
Master Kinjuki

Дополнительные проблемы: SAADS, Mini Mines, Tanks

PlayStation



Street Fighter EX 2 Plus

Maniac mode

На экране главного меню установите курсор на «Practice» и нажмите Select(5), \blacktriangleleft , Select(5), \blacktriangledown , Select(3), \blacktriangledown , Select, \blacktriangleright , Select, \blacktriangledown , Select(4), чтобы открыть «Maniac mode» в меню practice. Если код вам ввести не удалось, то можете пройти combo set за M. Bison's (Vega).

Примеры в maniac mode

На экране главного меню установите курсор на «Practice» и нажмите Select, \blacktriangledown , Select, \blacktriangleleft , Select, \blacktriangle , Select, \blacktriangle , Select, \blacktriangleright , Select, \blacktriangle , Select, \blacktriangleleft , Select, \blacktriangle , Select, \blacktriangleright , Select, чтобы открыть опцию «примеры».

Игра «Vs. Bison 2 bonus»

На экране главного меню установите курсор на «Bonus» и нажмите Select(13), \blacktriangle , Select(4), \blacktriangledown , Select(13), чтобы открыть «Vs. Bison 2 bonus».

Призовые игры Excel и satellite

На экране главного меню установите курсор на «Bonus» и нажмите Select(5), \blacktriangleright , Select(3), \blacktriangleleft , Select, \blacktriangleright , Select(2), чтобы открыть призовые игры «excel break» и «satellite fall». Но можете попытаться пройти combo set за Hayate, чтобы достичь того же.

Игра за Shadow Geist

На экране главного меню установите курсор на «Versus» и нажмите Select(3), \blacktriangledown , Select(4), \blacktriangle , Select(3), чтобы открыть Shadow Geist. Особо упертые могут пройти combo set за Garuda.

Игра за Kairi

На экране главного меню установите курсор на «Option» и нажмите Select, \blacktriangleright , Select(3), \blacktriangledown , Select(2), чтобы открыть Kairi. Альтернативный вариант: пройти combo set за Shadow Geist.

Игра за Hayate

На экране главного меню установите курсор на «Bonus» и нажмите Select(2), Вверх, Select(4), \blacktriangle , Select, \blacktriangleleft , Select(5), либо пройдите combo set Kairi, чтобы открыть Hayate.

Игра за Garuda

На экране главного меню установите курсор на «Arcade» и нажмите Select(3), \blacktriangleright , Select(2), \blacktriangledown , Select(3), чтобы открыть Garuda. Другой путь: пройдите combo set за всех персонажей вплоть до Vega/M. Bison. Затем бейтесь в combo set M. Bison (Vega), пока не появится надпись, что добавлен новый персонаж.

Игра за Vega без маски

На экране выбора персонажей установите курсор на Vega, теперь зажмите Low Punch + Medium Punch + High Punch и держите кнопки зажатыми, пока не начнется бой.

Army Men Sarge's Heroes

Все уровни

На экране главного меню зажмите

\blacksquare +L1+R1 и нажмите \blacktriangle , \blacktriangledown , \blacktriangleleft , \blacktriangleright .

Все оружие

Установите игру на паузу и нажмите \blacksquare , \odot , R1, L1.

Road Rash: Jailbreak

Cheat Menu

На экране «multiplayer option» зажмите R1+ R2+ L1+ \blacktriangleright и нажмите \otimes . Теперь можно вводить любой из следующих кодов:

BDK — Режим 5-0.

KLFSDA — Режим Jailbreak.

FDMFG — Четыре Nitros в режиме Jailbreak.

CMB — Режим Sidecar.

Eagle One: Harrier Attack

Выбор уровня

Установите игру на паузу и нажмите R1, L1, R2, L2, Start.

Неуязвимость

Установите игру на паузу и нажмите R1, L1, R2, L2, L1.

Бесконечный боекомплект

Установите игру на паузу и нажмите R1, L1, R2, L2, R1.

Street Sk8er 2

Все трассы

На экране «Press Start Button» нажмите \blacktriangleleft , \blacktriangleleft , \blacktriangleright , \odot (2), R1, \blacksquare . Примечание: этот и нижеприведенные коды можно ввести на экране главного меню.

Все доски

На экране «Press Start Button» нажмите \odot (2), \blacksquare , \odot , \blacksquare (2), \odot , R1.

Все персонажи

На экране «Press Start Button» нажмите \blacktriangleleft (2), \odot (2), L2, \blacksquare , \blacktriangleright , R2.

Максимальные характеристики/trick level

На экране «Press Start Button» нажмите L1, \blacksquare , \blacktriangleleft (2), R2, \blacktriangleleft , R1, \blacktriangleleft .

Видеоролики

На экране «Press Start Button» нажмите R2(2), L1, L2, L1, R1(3), чтобы открыть дополнительную опцию «Movie» в главном меню.

Дополнительные костюмы

Зажмите L1, L2, R1 или R2 и выберите опцию «Skate» на экране выбора персонажа.

Музыка из игры

Вставьте игровой CD-ROM в CD-проигрыватель и выберите любой из треков, начиная со второго.

Vagrant Story

«New Game +»

После завершения всей игры загрузите любую из сохраненных save-файлов. Вы войдете в режим «New Game +». Это даст вам доступ ко всем пройденным уровням, предметам и оружию.

Комбинирование предметов

Вы можете комбинировать два одинако-

вых предмета в один, что даст вам новый предмет того же типа, но с немного улучшенными характеристиками. Но можно комбинировать и совершенно разные типы оружия, вот небольшой список для примера:

Два Hanganе Dubble-Blades дадут вам оружие Hanganе Halberd;

Два Nodachis дадут вам оружие Rune Blade;

Два Khopeshes дадут вам оружие Wakizashi;

Комбинирование Oval и Heater даст вам щит Knight.

Лечение

Лучше лечиться при помощи магии во время битвы. Это даст вам больше HP, чем если бы вы колдовали в normal/relaxed mode.

Training dummies

По мере прохождения игры вам будут встречаться специальные тренировочные арены рядом с save points. Эти арены позволят вам попрактиковаться с комбами и прокачать свое оружие. Мы приводим список мест, где вы можете обнаружить эти самые training dummies.

Wine Cellar, «Blackmarket»: Human dummy;

Wine Cellar, «Worker's Restroom»: Human dummy;

Abandoned Mines B1, «The Dark Tunnel»:

Beast dummy;

Catacombs, «Hall of Sworn Revenge»: Undead dummy;

City Walls North, «From Boy to Hero»:

Phantom dummy;

City Walls South, «The Boy's Training Room»:

Dragon dummy;

Town Center East, «Gharmes Walk»: Evil dummy.

Muppet Race Mania

Все персонажи

Как только «маппеты» заедут на logo игры, нажмите \odot , \blacktriangle , \otimes , \odot , \blacktriangle , \otimes , \odot , \blacktriangle , \blacksquare , \otimes , чтобы открыть все 24 главных героя. Правильность введения кода подтвердит соответствующая надпись.

Все трассы и автомобили

Как только «маппеты» заедут на logo игры, нажмите \blacktriangle , \odot , \blacktriangle , \blacksquare , \blacktriangle , \otimes , \blacktriangle (2), \otimes , \odot .

Открыть трассу The Studio

Как только «маппеты» заедут на logo игры, нажмите \blacksquare (2), \odot (2), \otimes , \odot , \blacktriangle , \odot , \blacktriangle , \blacksquare .

Открыть трассу Arches

Как только «маппеты» заедут на logo игры, нажмите \blacksquare , \odot , \otimes , \odot , \blacksquare , \blacktriangle , \odot , \otimes , \odot , \blacktriangle .

Открыть трассу Fraggles Rock

Как только «маппеты» заедут на logo игры, нажмите \otimes , \blacksquare , \otimes , \blacksquare , \otimes , \blacksquare , \blacktriangle , \odot , \otimes , \blacksquare .

Открыть трассу The End & six overhead

Как только «маппеты» заедут на logo игры, нажмите \odot , \blacktriangle , \blacksquare , \blacktriangle , \otimes , \blacktriangle , \blacksquare , \odot , \blacktriangle , \otimes .



Здравствуйте, драгоценные наши читатели! Нет ничего приятнее прочтения ваших писем (особенно если за это еще и деньги платят :)), при условии, конечно, что в них действительно есть что почитать. Когда это не просто "здравствуйте, мне нравится ваш журнал" или "привет, козлы, да вас читать невозможно", а нечто оригинальное, вдумчивое, просто увлекающее, обоснованное, если это здоровая критика или сладкое и вкусное, если это восхваления чудесного журнала "ОПМ". Побольше бы такого. А посему, все хватаем авторучки и пишем нам что-нибудь эдакое в срочном порядке - и вам это интересно будет, и редакции, и аудитории нашего издания, на страницах которого вы вполне можете увидеть свое творение.

Александр Щербаков



Солдатов Евгений
г. Выборг

и Sony PlayStation! Что это такое? Подхожу к стенду с надписью PlayStation, как вдруг ко мне подбирает мальчик (японец) и дает мне понять, что хочет сразиться со мной в игру. Мы подходим к телевизору, на котором горит Tekken, я смотрю на пацана, а он страшно доволен, что наконец нашел противника. Смотря на монитор, выбираю бойца (уже не помню, кого), и вот оно, Начало...и...что?...? Шок! Неужели бывает такая графика?

Малой, конечно, размазал меня по виртуальной стенке, но я был ему благодарен, он первый открыл мне глаза на мир PlayStation, большое ему за это аригато! Но, скажу честно, что купил я PlayStation не сразу, потому что Sega Saturn меня тоже впечатлила. Более того, на Saturn было больше игр, и еще все продавцы в японских магазинах предлагали мне купить именно его. Но! Ведь у меня есть сердце, и оно мне подсказало купить PlayStation, и, как мы сейчас все прекрасно понимаем, это был идеальный выбор!!! Кстати, 1 апреля исполнилось 4 года, как у меня PS.

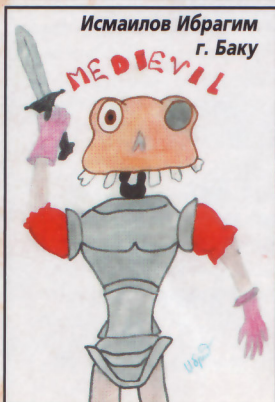
Ну так вот, после этого я был в Японии в 1998 году. Вот и сейчас собираюсь туда, где восходит солнце (работа у меня такая). Представьте, я в замешательстве. Что купить? PlayStation 2 или Dreamcast? Поверьте, что я вечный фанат PlayStation, но уж больно много классных игр на Dreamcast уже вышло, от одной графики которой можно ошалеть, да и цена на нее ниже, чем на PS 2. Что делать? Неужели я стану иудой? Пожалуйста, помогите старому волку, который заблудился в этом лесу.

Хотя не знаю, может быть, нужно самому увидеть игры на PlayStation 2, и мое сердце меня снова не обманет!

Mikhail, г. Москва

PlayStation

Да, Mikhail, прямо даже и не знаешь, что Вам посоветовать. В принципе, большинство читателей, наверное, убеждены, что мы, все из себя "официальные", не моргнув глазом, порекомендуем вам закупать PlayStation 2 и радоваться жизни. Но все немного сложнее. Действительно, идеальным вариантом было бы самому посмотреть игры для новой консоли от Sony, причем не только посмотреть, но и, что очень желательно, поиграть в них самому, если есть такая возможность. Ну и статьи почитать :). На Dreamcast в данный момент подобралась действительно солидная библиотека очень интересных игровых продуктов, главная изюминка которых, кстати, - отнюдь не графика. С другой стороны, PlayStation 2 сейчас очень бурно развивается, и для нее уже даже появляются неплохие игрушки :). Плюс, заплатив больше денег, вы получите еще и DVD-проигрыватель, что, поверьте, очень немало (хотя, конечно, если такой аппарат у вас есть, для вас это будет не столь важно). Модификации приставки с первой версии драйвера, кстати, проигрывали дивидишки всех зон... В общем, идеальным выходом, конечно, была бы покупка и того, и другого, но мы прекрасно понимаем, что отстегнуть такую сумму денег захочет далеко не каждый. Так что посмотрите, попробуйте, разберитесь, подумайте. Решение за вами.



Исмаилов Ибрагим
г. Баку

СЕРДЦЕ НЕ ОБМАНЕТ

Здравствуйте, дорогая редакция "Official PlayStation"!

Как говорится, первый раз в первый класс (имею в виду себя). Я пишу вам впервые, и поэтому будьте милосерднее к моему письму.

Начну издавека. Год 1996, второе марта, Япония, остров Хоккайдо, город Саппоро, магазин электроники "Yes", 4-й этаж (видеоигры). Читаю вывески, сначала знакомые: Sega MegaDrive, Super Famicom, а дальше непонятно: Sega Saturn

ЖАЛКИЕ ПОПЫТКИ ПИРАТОВ

Здравствуйтесь, уважаемая редакция!

Сначала представлюсь. Зовут меня Денис. Живу я в Екатеринбурге, городе, кстати, очень "развитом" в отношении продажи легальных видеоигр. Да, фирменный диск здесь - диковинка (для PS, конечно). Хорошо хоть, что локализованный Medieval 2 завезли по 290 руб., обязательно теперь куплю. Почему теперь? Потому что со мной произошел недавно интересный случай.

В нашем магазине есть отдел по обмену видеокассет и игр для PC и PlayStation. Продавцы там так разбираются в PlayStation, как Баттхед в алгебре. Решил я как-то посмотреть, что у них там за обменные диски. Дали мне стопку из 15-20 замызганных разбитых коробочек. Стал смотреть. Под конец я скис - ничего хорошего. Но что-то обратил внимание на игру Crash Bandicoot. Какая интересная коробочка... Отрываю ее, смотрю на обратную сторону CD, и... она черная! Ничего себе, думаю, фирменный диск! Злорадно посмеиваясь (эх вы, тупые продавцы, фирменную игру в обмене держите) я помчался домой, схватил свой пиратский Crash 1 и, прийдя обратно, получил себе этот достаточно потертый, но настоящий диск!

Кому-то, может быть, смешно, а я в тот день был просто поражен. К тому же мое отношение к пиратам все больше ухудшается. Дело вот в чем: наши "добрые дяди" продают теперь практически только русифицированные игры. Верю на английском постепенно "вымирают". Все рады. Но вот для меня это очень плохо. Я просто не переношу жалкие попытки пиратов перевести на русский игры и никогда не покупаю переведенные версии. Игра становится какой-то убогой, и желание играть в нее пропадает. Я уже полгода ищу нормальные Final Fantasy VIII и Fear Effect, но их нет и не будет. А русские версии я все равно не буду покупать никогда. Также часто под видом полных пиратов продают у нас недоделанные версии. Прав и читатель Виталий Борисович Л. из №3 2000 - Legacy of Kain: Soul Reaver действительно часто "подвигает", что делает игру совершенно неиграбельной. Можно долго перечислять...

Хочу обратиться к тем, кто так защищал и возвышал пиратов. Я никого не осуждаю, покупайте, что хотите (тем более, сам поступаю так же), но не надо защищать их. Воруют игры, они думают отнюдь не о нас, а о том, как бы побольше набить свой кошелек.

На этом все. Желаю вам удачи!

Картошкин Денис, г. Екатеринбург

ДАЙ ПЯТЬ, ПИКАЧУ!

Нет, не будет вам "здравствуйтесь, дорогая редакция OPM" или "привет", и не потому что не "дорогая", а просто у вас все письма начинаются со "здравствуйтесь" и "привет", не люблю я повторяться и повторять. Просто дружеское рукопожатие, или "здорово, пацаны", или нет, во как: "О, Пикачу, давно не виделись, ушастый, дай пять!" (ненужное подчеркнуть).

Всякую ерунду писать не буду (на самом деле, все равно буду :)), типа, кто я, что и почему, какая вообще разница, как обычно начинают писать про "игровой стаж" и что они там "освоили". Чего там осваивать-то, четыре кнопки, что ли.



Филимонов Евгений
г. Электросталь



Мелькян Арсен г. Пермь

Так, о чем это я? Ах, да, о журнале, то есть об официальном вашем Плейстешне, так сказать.

Журнал у вас (да и у нас, читателей все-таки) нормальный, в чем-то даже хороший, а в некотором разрезе даже замечательный (но это, знаете ли, местами, так что не особо гордитесь).

Пишу я вам впервые, да-да, впервые. Возникает вопрос, для чего я вообще вам пишу (хороший вопрос, обдумую на досуге), сам не знаю, читал вот PlayStation и решил написать, пообщаться с вами в такой вот письменной манере. Вообще, общение между людьми - замечательная и интересная вещь, особенно, когда в хорошей компании и на интересную тему.

Так, пора бы чего-нибудь такое и покриковать. А критиковать-то мне и нечего, вот так вот, во приколы. Вроде все у вас путем.

Но пожелания все-таки имеются. И основное из них, как нетрудно догадаться, - чтобы всего было побольше, потолще и погуще, в общем, долива после отстоя.

Хотелось бы все-таки (да не хотелось бы, а просто хочется), чтобы статьи было интересно читать, в смысле, побольше шуток, юмора, приколов (ну и тут вы, конечно, скажете в очередной раз, что у вас информационное издание, а не сборник анекдотов или что-нибудь в этом роде, а вы просто пишете поживее и поинтереснее, а не оправдываетесь), а то местами и читать неинтересно, а так вроде ничего. Кстати, народ, идеи по поводу рубрики о приколах и ошибках разработчиков, а также насчет рубрики, где читатели высказываются по поводу какой-либо игры, когда одни пишут, что им не понравилась в конкретной игре, а другие ее защищают, на мой взгляд, достаточно интересно, обратите внимание. Хотя, может, это и лишнее. Так, ладно, что еще?

Да, еще выскажусь по такой небольшой и маловажной теме, как файтинги (да не волнуйтесь, я не в общем, а то это надолго затянется, а в частности), а конкретнее, о Tekken (что, уже читать не хочется?) и Street, так сказать, Fighter (надоело, наверное, это вам все). Тут вот некоторые читатели возмущаются тем, что А. Щербаков больше любит Street Fighter, чем Tekken, и в статьях, видите ли, SF - самый лучший, а Tekken с ним и сравнивать нельзя, не достоин он (если честно, блин, мне это самому не нравится, е-мое, так, спокойно продолжим). Вообще же, на самом деле, у каждого свое мнение, кому-то вообще нравится Mortal Kombat 4 (но это уже клинический случай), а я на него вообще смотреть не могу (имхо, то есть, по моему скромному мнению, трижды отстой, гемморой, давить его, давить!; чего-то меня опять занесло, больше не буду). Да, мне нравится Tekken (привет, Paul Phoenix), очень нравится, а SF и другие "рисованные" драки не нравятся совсем, то есть абсолютно, а кому-то наоборот. Так что каждый остается при своем мнении, и нет никакого смысла доказывать друг другу, чья игра лучше и почему (хотя я мог бы). Закрывая эту тему в "Письмах", Александр Щербаков все-таки пнул Tekken (ну он, видимо, любит, чтобы последнее слово было за ним; "тем более что эта игра не достойна...", пардон, меня

СУПЕР ДЖОЙСТИК



Dual
Shock



FINAL FANTASY VIII



Данилов Дмитрий г. Владимир

куда-то не туда понесло :)), туда, туда, все туда же, эх, ладно, все).

Да, длинное письмо получилось, но это первое, остальные будут покороче, при случае еще напишу.

Ну что, господа, желаю дальше журналу улучшаться, а может, и измениться в чем-то (изменения тоже хороши, когда в правильном направлении). Конечно, вперед, банзай и т.д., и т.д., и остальное в том же духе.

Falkon, г. Москва

P.S. Если кто хочет переписываться, то, как говорится, пожалуйста!!! Люблю экшн, драки, стрелялки. Адрес: 113556 г. Москва, Варшавское шоссе д.90 корп. 2, кв.89, Falkon.

ОКУНУЛАСЬ В ДЕТСТВО

Здравствуйтесь, мой новый любимый журнал "Official PlayStation"! Здравствуйтесь, его уважаемые создатели!

Да, дорогой журнал, это была любовь с первого взгляда: я увидела (в апреле 2000 года) твой старенький выпуск в продаже и поняла - это то, что мне надо! Да еще и с демо-дискон! Ура!

Ну, мою восторженность можно понять и простить - консоль Sony PlayStation у меня (точнее, у дочери в день рождения) появилась в марте 2000. И с тех пор у нас началась совершенно новая жизнь! Но об этом писать не буду, это и так понятно - все геймеры-PlayStation "овцы" когда-то были начинающими. Особенно меня поймут те, у кого, кроме Dendy, ничего до этого не было.

Дальше я должна признаться, что писать письма (особенно в разные редакции) - далеко не мое хобби. И я держалась до того момента, пока желание написать не превратилось в навязчивую идею.

Я ведь даже еще не представилась. Итак, Елена Конева, мать двоих детей, замужем. Но только не вздумайте представлять себе солидную тетку, да еще с авоськами! Тут, как говорится, обломчик получился: рядом с 12-летней дочерью я выгляжу как подружка или старшая сестра, да и ощущаю себя примерно так же. А когда начала играть на PlayStation, то и вовсе в детство окунулась.

Мне очень нравится одна фраза (не помню, кто сказал), что "взрослые - те же дети, только больше", это как раз про меня. Да, я люблю играть и не скрываю этого. И я обожаю читать "Official PlayStation", причем от корки до корки. А вот сейчас, извините, но придется добавить ложечку дегтя. Хотя я совсем не собиралась заниматься критикой. Да это даже не критика, а так, маленькое замечание. Скажите, зачем понадобилось печатать в двух номерах подряд одно и то же письмо Олега из г. Троицка? Письмо, конечно, замечательное, да и ответ достойный, но все-таки... (извините, это было небольшое недоразумение, надеемся, подобного больше не повторится - прим. ред.) Ну ладно, каждый имеет право на ошибку. Тем более, это наверняка единичный случай. А так, журнал ваш очень хороший (я уже повторяюсь?) - яркий, интересный и, главное, нужный. Я все те 6 номеров, что удалось купить, таскаю за собой по всей квартире и время от времени кое-что перечитываю или просто перелистываю, особенно перед сном.

А теперь о главном. О том, из-за чего я, собственно, и писать собралась. Об играх.

Не терпится поделиться своими впечатлениями начинающего геймера. Игр у нас за 2.5 месяца появилось не так уж и много (но и не мало): немногим более двух десятков. Что-то

почти сразу отправляется на самую дальнюю полку, а что-то затягивает всерьез и надолго.

Конечно, игр должно быть больше, хороших и разных. А разработчикам просто по уставу полагается обладать не только инженерной мыслью, но и безграничной фантазией и умелыми руками. Понятно, конечно, что создание видеоигр - дело непростое. Но, как говорится, назвался груздем - полезай в кузов. А то что же получается? Игр огромное количество, а хороших не так уж и много. Да и среди них прослеживается некоторое однообразие.

Я не понимаю (как говаривал сатирик Задорнов), то ли фантазия от разработчиков отвернулась окончательно, то ли они действительно делают то, что пользуется спросом, но факт остается фактом! Даже среди самых лучших игр на первом месте опять гонки. Разумеется, я ничего против них не имею, но, согласитесь, достойных RPG, платформеров и adventure все-таки маловато.

И вот, наверное, от недостатка этих самых RPG и проч. у меня буйно начала работать фантазия. Я просто превращаюсь в какой-то генератор идей! Например, меня интересует, почему очень мало игр, созданных по замечательным детским книгам? Ведь книг этих - великое множество! Вот если бы игры делались у нас в России, то очень интересно могло бы получиться, например, про Алису Селезневу из произведений Кира Булычева. Или взять "Приключения Электроника". Да хоть Буратино или Элли из "Волшебника Изумрудного города". Да и там у них, за рубежом, есть свои подобные персонажи.

Я неспроста именно детские произведения перечисляю. Ведь, как ни странно, именно детских игр не хватает. А еще как было бы здорово, если бы были диски с обучающе-игровыми программами. Совместили бы приятное с полезным. Главный принцип: через игру - к знаниям!

На этом, пожалуй, закончу свое письмо. Я благодарю тех, кто дочитал его до конца и желаю больших удач создателям журнала, а значит, в конечном счете, и нам - геймерам-читателям. Пока.

Елена Конева, г. Санкт-Петербург

Кому нравятся игры типа Syphon Filter, Driver, Army Men (1,2,3,4), различные квесты, пишите по адресу: 115583 г. Москва, ул. Воронежская д.1/37, кв.238. Илья, 13 лет. Такими жанрами, как RPG, спорт и гонки не увлекаюсь, так что не тратьте времени зря.

ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ!

Открывается клуб по переписке для поклонников Tomb Raider. Также фанаты Crash Bandicoot и любители всяких разных эрпэжешек и автосимуляторов (гонок) пишите лично мне - Аннусе.

Письма присылать по адресу: 238000 Калининградская обл., Нестеровский р-н, пос. Чернышевское, ул. Красноармейская д.12, кв.46.

Геймеры и геймерши любых возрастов и с любым стажем, буду с нетерпением ждать ваших писем: отвечу всем, клык даю.

Аннуса

Здравствуйтесь, уважаемая редакция "Official PlayStation"! Мы обращаемся к вам за помощью: в Ростове-на-Дону существует клуб любителей Final Fantasy. Очень просим напечатать наши координаты: 344003, Россия, г. Ростов-на-Дону, ул. Курортная 49а, Николенко Юлии. Или звоните по телефону (8632) 24-61-94 (Марина). Заранее благодарны.

АНКЕТА

Имя\адрес\ контактный телефон\

Ваш возраст?

Ваш пол?

- ☐ Младше 15
☐ 15-21
☐ старше 21

- ☐ Мужской
☐ Женский

Самая ожидаемая игра для PS и/или PS2.

СУПЕРВИКТОРИНА

Журнал "Official PlayStation Россия" объявляет о старте нового уникального проекта: интерактивной викторины, принять участие в которой может каждый наш читатель, располагающий телефоном!

Каждый месяц на страницах журнала мы будем задавать новый вопрос и дадим несколько вариантов ответа на него, после чего вы можете позвонить по указанному телефону и поймать миг удачи! Среди правильно ответивших проводится розыгрыш уникальных призов! Ну а каждый месяц вас будет ждать новый вопрос, новые ответы и совершенно новые призы.

Наш первый раунд будет посвящен суперхиту Metal Gear Solid, название которого вот уже несколько лет приводит в трепет всех фанатов PlayStation.

Вопрос викторины звучит так:

Что помогло спасти жизнь главному герою Metal Gear Solid?

1. Скафандр
2. Соль
3. Страховка
4. Яд
5. Лекарство
6. Кетчуп
7. Скорая помощь
8. Перец
9. Нитроглицерин

Звоните прямо сейчас по телефону:
8-809-5858001

и выбирайте один из девяти вариантов ответа. Среди правильно ответивших будут разыграны ценные призы, а победитель получит главный приз: товары из e@shop на сумму \$100 на выбор!

Викторина только для совершеннолетних. Стоимость связи 10 рублей в минуту плюс междугородний тариф до Москвы

OFFICIAL PlayStation РОССИЯ

Зарегистрирован в комитете по печати РФ
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

GAMELAND PUBLISHING

ИЧП «АГАРУН Компани» (учредитель)
Дмитрий Агарунов (директор) dmitri@gameland.ru
Борис Скворцов (фин. директор) boris@gameland.ru
Сергей Лянге (издатель) serge@gameland.ru

Редакция:

Борис Романов (глав. редактор) borisr@gameland.ru
Михаил Разумкин (техн. редактор) razum@gameland.ru
Екатерина Васильева (корректор)

Дизайн, верстка:

Михаил Огородников michel@gameland.ru
Татьяна Антипова osyako@gameland.ru
Иван Солякин ivan@gameland.ru
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru
Дизайн обложки: Михаил Огородников

Для писем:

101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «Official PlayStation»

Web-Site:

http://www.gameland.ru, e-mail: opm@gameland.ru

Рекламная служба:

Игорь Пискунов
Тел.: (095) 229-4637. Факс: (095) 924-9694
e-mail: igor@gameland.ru

Оптовая продажа:

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru,
Андрей Степанов andrey@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru

Служба безопасности
и связь с правоохранительными органами:

Игорь Наттинский, Глеб Маслов

Тел. офиса: (095) 292-4728, 292-5463
Факс офиса: (095) 924-9694
Тел./факс склада: (095) 207-0962
Москва, Костомаровский пер., д. 3, стр. 3,
комн. 6, ст. метро «Курская».

Общий тираж 25 000 экз. Цена договорная

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — Товарная марка Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии "ScanWeb", Finland
Official PlayStation Magazine, Russia

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

Скорее всего именно в следующем номере Official PlayStation Россия мы сможем впервые рассказать вам о пятой серии знаменитого Tomb Raider'a, который получил рабочее название Tomb Raider Chronicles. Трудно сказать, станет ли эта игра настоящим хитом, однако фанаты Лары Крофт обязательно останутся ей довольны. Кроме этого в следующем номере мы планируем продолжить публикацию прохождения Legend of Dragoon, а также надеемся бросить взгляд на историю сериала Mortal Kombat. Поступит же он в продажу в начале сентября. Не пропустите!



Назовите лучшие, по вашему мнению, игры для PlayStation.

Назовите те игры, которые вы приобрели за последний месяц.

Компьютерное пиратство преследуется ЗАКОНОМ РФ
По итогам ушедшего года борьба с пиратством
приобрела более масштабную форму:

- изъято контрафактной продукции - более 700 000 нелегальных копий
- проведена огромная профилактическая работа
- наработана практика ведения судопроизводства по авторскому праву
- привлечены к уголовной и административной ответственности 168 человек - нарушителей авторского права



www.elspa.ru



ТЕХМАРКЕТ

ДИДЖИТАЛ

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ TCM на базе оригинального процессора Intel® Pentium® III в штучной упаковке.

Компьютер TCM "Extreme GTx" - предназначен для решения задач, требующих значительных вычислительных ресурсов. Он сочетает в себе высокий уровень производительности и лучшие технологические достижения компьютерной индустрии. ПК TCM "Extreme GTx" обладает широкими возможностями для работы со средствами мультимедиа, разнообразной творческой деятельности, разработки богатых по содержанию web-узлов, а также может использоваться в роли высококлассной игровой станции. Компьютеры TCM "Extreme GTx" проходят обязательный многоступенчатый контроль качества на всех этапах производства в соответствии с международными стандартами. Все компьютеры удовлетворяют требованиям стандарта безопасности, а также гигиеническим нормам.

Бесплатная

гарантия 2 года
доставка по Москве
техническая поддержка



TCM "Extreme GTx" Домашний компьютер

на базе оригинального процессора Intel® Pentium® III
с тактовой частотой 600 МГц - лучший выбор для работы в интернет и игр.

Путь к новым возможностям Internet

ст. м. "Динамо", ул. 8 Марта, д.10 (095) 723-81-30
ст. м. "Красносельская", ул. Русаковская, д.2/1 (095) 264-12-34 264-13-33
ст. м. "Каховская", Симферопольский б-р, д.20а (095) 310-61-00
ст. м. "Сокол", ул. Новопесчаная, д. 11 (095) 157-53-92 157-42-83
ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№14 "Вычислительная техника", (095) 974-63-37
ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№18 "Электротехника", (095) 974-60-10
ст. м. "Савеловская" ВКЦ "Савеловский" павильон D-20, D-38 (095) 784-64-85
ст. м. "Полежаевская", Хорошевское ш., д. 72, корп. 1 (095) 941-01-76, 940 23 22
ст. м. "Дмитровская", ул. Башиловская, д. 29/27, (095) 257-82-68
Корпоративный отдел: (095) 723-81-26 e-mail: corp@techmarket.ru
Дилерский отдел: (095) 214-20-17 e-mail: opt@techmarket.ru
Сервис центр "Техмаркет Компьютерс", 1-я ул. 8 Марта, д.3 (095)214-3162
WEB - сайт: www.techmarket.ru прайс-лист на все оборудование
E-mail: office@techmarket.ru

Желаете сэкономить время?

www.5000.ru

Посетите наш Internet магазин.
Здесь Вы можете сделать заказ,
который Вам доставят в офис
или домой.

ФИЛИАЛ:

Великий Новгород "Техмаркет Новгород" ул. Новолучанская,
д.10 (816-22)-7-43-98, (816-2)-13-73-73, (816-2)-13-77-00

НАШИ ДИЛЕРЫ:

Ярославль "Скан" (0852) 30-2514, 22-5711 г. Ярославль, ул. Первомайская, д. 7а
Уфа "Форте-ВД" (3472) 37-9606 г. Уфа, Проспект Октября 56
Иркутск "Атон" (3952) 51-0545, 51-1745 г. Иркутск ул. Лермонтова, 130, корп. 2 офис 310
Челябинск Компьютерный салон "Альт" (3512) 66-5062 г. Челябинск, Проспект Ленина 35
Казань "Logic Systems" (8432) 64-1072, 64-1082, 64-1092 г. Казань, Б. Красная д. 34
Красноярск "Индекс" (3912) 27-9887, 65-0372 г. Красноярск, ул. Парижской Коммуны 33, 4 эт., К.424
Ярославль Компьютерный салон "XXI век" (0852) 30-8888, 30-4677 г. Ярославль, ул. Советская 7а
Владивосток "Ака-Компьютерс" (1232) 30-0219, 22-9924 г. Владивосток, ул. Светланская 85
Казань "Мэлт" (8432) 64-2830, 38-4052 г. Казань, Кремлевская 18
Якутск "Сибирская компания системной интеграции" (4112) 24-1164 г. Якутск, ул. Октябрьская 26/1-56
Липецк "Роскомпьютер" (0742) 24-55-21, 24-66-35 г. Липецк, Площадь Плеханова д.1
Южно-Сахалинск "Орбита" (4242) 42-58-11 г. Южно-Сахалинск, ул. Емельянова, д.34а
Екатеринбург "Мегабор" (3432) 22-70-51, 22-46-44 г. Екатеринбург, ул. Степана Разина, 109а, оф.732
Красноярск "Синтез-Н" (3912) 23-8379, 27-5748 г. Красноярск Проспект Мира, 36, оф.510
Барнаул "Мэйпл" (3852) 36-4575 г. Барнаул Ул. молодежная 3, оф.9
Ростов-на-Дону НПП "ГеРо" (8632) 90-7200, -01, -02, -03, 66-5256 г. Ростов-на-Дону, ул.Пушкинская 70, оф.107
Екатеринбург Компания АСП (3432) 706-705 г.Екатеринбург, ул.Луначарского 36
Омск Сибирский медведь-компьютер (3812) 30-1210, 30-6693 г.Омск, ул.Ленина 48

Логотипы Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками компании Intel Corporation

